Trzynasty Schron

schronzin

postnuklearny magazyn trzynastego schronu

Oozy, Krzychoo, Aleksander S., DoPr, Weigar, Mathias, Dragon Warrior, Noe, Cameron, de Wonderer, Dervish, Sajdon, QBA, Maciek K., Hammer, Ger vel Gerrard, Twickle, Ace, EFC, Squonk, Yoda, KeniG, Skorpion, Ulyssaeir, nie wiem, Holden, Uqahs, Jim Cojones, nasa3000, Veron, Jerzy, Nightmaster, Wrathu, Lithium, Cichutki Spec, Zagłoba, Ati, Michu, Zingero, Chrzysztof, maYa, Morbid, BeF, owsianka, Dr Rectum, Lily, Pilarious, Quinn, FreeZe, Vegeir, Pacza, pucka, Stalker, monikzz, Rorsarch, Sakwan.

27 LISTOPADA 2012

SPIS TREŚCI

OPOWIADANIA

Sens życia

PUBLICYSTYKA

Ryby o ludziach
Resident Evil
Pony Wastelander – gdyby Przybysz z Krypty miał kopytka…
Francuska przygoda atomowa
Todorov - Podbój Ameryki
Rzut kapslem, czyli religia postapo
Na Zachodzie bez zmian
Zwycięstwo kapitana Bomby?
Pomiary promieniowania

W SCHRONOWYCH TRYBIKACH

Dlaczego jestem na Trzynastym Schronie?
Czym jest dla mnie postapokalipsa?
Medalowy Konkurs Trzynastego Schronu - nadesłane prace

TRZYNASTE URODZINY TRZYNASTEGO SCHRONU

Małgorzata 'Cichutki Spec' Ślązak
całkiem nowy redaktor Trzynastego Schronu

Jerzy 'Jerzy' Kubok
jeż Trzynastego Schronu

Michał 'Veron' Tusz
całkiem stary redaktor Trzynastego Schronu

Iwona 'Lithium' Przeklasa
Dama Trzynastego Schronu

Specynka została nowym redaktorem Trzynastego Schronu, a Hammer został przez schronowych archeologów z SSI uznany za redaktora naczelnego (od 23 maja do 2 grudnia 2003). To całkiem dużo dobrych wieści jak na tak specjalną okazję, czyli trzynaste urodziny naszego grajdoła. Co prawda planowaliśmy tysiące konkursów z nagrodami i jeszcze więcej bez nagród, gry i zabawy, wybory najlepszego użytkownika i redaktora i inne takie, jubileuszowe zabawy. Jak zwykle spełzło na niczym.

Ten zin nie jest jednak zadośćuczynieniem za nasze lenistwo. Szósty numer Schronzina to po prostu jedna z dróg świętowania kolejnych już urodzin serwisu, który pamięta poprzednie tysiąclecie. To też w pewnym sensie wyrobiona już marka, jedna z wielu na Schronie.

Kiedy tak patrzę wstecz na Trzynasty Schron, nie tylko zresztą na okres, w którym już tutaj działałem, ale i na czasy bardziej zamierzchłe, to nieskrywana duma wypełnia mi pierś, bo widzę ogromny kawał historii, a w pewnej jej cząstce również i ja miałem zaszczyt uczestniczyć. A z drugiej strony zadaje sobie pytanie: gdzie będzie Trzynasty Schron za kolejne trzynaście lat? Bo że będzie istniał, to jestem więcej niż pewien.

Janusz ‘nie wiem’ Zieliński
błazen Trzynastego Schronu

W człowieka należy rzucić kamieniem, zobaczyć czy go złapie i co z niego wyrzeźbi.

(cytat niedosłowny)

Doktryna Hammera

Małgorzata 'Cichutki Spec' Ślązak

Sens życia

***

Ręka. Noga. Wiadro. Deseń.

Noga i ręka, to coś znaczy. Ciało. Możliwość. Doświadczenie. Ruch.

Wiadro i deseń. Wiadro w groszki. Groszki, groszki miała M. na sukience koktajlowej podczas rautu filmowców w... Nie, nie pamiętam już, gdzie.

Wiadro w groszki musiało być dziecięcą zabawką. Dalej więc: piaskownica, skwerek, park. Zabawa, śmiech, dzieciństwo. Ale czyje? Nie M., nie znam jej dzieciństwa, nie dziecko M. także, jestem tego pewien.

Rejestruj, powiedzieli, zapisuj. Informacja jest podstawą, z informacją nie musimy nikogo podbijać, wystarczy nam deszyfracja kodu.

Typ wrażliwy. Nieekonomiczny. Społecznie nieprzydatny, niedostosowany. Kategoria PX, pierwsze od Pasożyta, drugie oznacza lukę, element niespecyficzny. Znaczy, mam rzadkie objawy. Nie-kwalifikowane w rejestrach, nie-wykształcone w praktyce.

Może pan wybierać. Tu przytułek, tam obserwacja uczestnicząca. Ręka, noga, wiadro, obserwuję, uczestniczę. I nie rozumiem. I mnie boli. Zasypiam z migreną, wstaję z mdłościami.

Hanka, serial, wypadek, cała-Polska,-żyje, kabaret, krawat, polityka, krawat polityka, błękitny, czerwony, krew, morderstwo, to-ten-spod-dziewiątki, Maciek, klan, Maciek z klanu, rodzina, płatki śniadaniowe, reklama, billboard, cycki...

Kręci mi się w głowie. Wysłali mnie w rejon zwany Polską, jest to chyba mała osada, przynajmniej według naszej miary, tutaj nazywają to całym krajem, nie dziwię się, nie te rozmiary przestrzeni. Szef projektu ostrzega mnie w rozkazach: melduj o czymś poważniejszym, bo... Melduję: ręka, noga. Już się tymi rękami i nogami nakrywam, żeby nie słyszeć o proszkach-chajzerkach, beretach-jajkach, świnkach-matrioszkach, cyckach-błyszczykach. Szukam czegoś, co się nada. Ma być sens życia, górnolotnie precyzuje szef oczekiwania wobec treści raportu. SENS ŻYCIA. Zegar tyka, cierpliwość szefa się kończy. Więc powrót. Ręka, noga, kabel, wenflon, piguła. Nieeee chcęęę.

Z tą rozpaczą pod czaszką spać nie mogę, prawie śpię chodząc, prawie więc nie patrzę, jak lezę, ulicą na P.; szerokim bulwarem z kostką brukową, barami i schludnymi ludźmi w modnych ciuchach. Ale w bok od tej modnej promenady są mroczne bramy, odrapane ściany, są zatęchłe podwórka i typowe typki. I wnet potrącam jakiegoś menela. Przepraszam, mówię. Ten ciężkim wzrokiem bada mnie od stóp do głów, pocę się, znajdując w myślach obraz szyi nie przewiązanej szalikiem, widać wszczepiony nadajnik-odbiornik, cholera.

– Pan życia nie widzisz, że tak pan wpadasz na ludzi?

Zatyka mnie, kiedy to słyszę. Odzyskuję jednak rezon, bo stać jak słup nie będę, jeszcze, kto wie, wypadnie mi uciekać przed agresywnym pijaczyną.

– Nie widzę – wypalam ponuro, usiłując dyskretnie poprawić szalik. Szef mnie uspokaja, że te istoty są zbyt głupie, żeby się przejąć czyimś nadajnikiem. I zbyt zajęte sobą.

– Heee, dobre. Ja to, proszę pana kochanego, mogę nie widzieć. Co ja widzę, hę? Ledwo już widzę, cha-cha! Bo widzisz pan, to metylowy był chyba... Żartowałem! Nie widzę, bo jak patrzę na moją sąsiadkę, to mnie strzela. Wiecznie skrzywione babsko, żebym to jeszcze kiedy jej napaskudził na wycieraczkę, zrozumiałbym... Ale ja i kompania są kulturalne chłopy, co nie? Za piątaka można się wykąpać, a sprzedaż gratów jeszcze nikogo nie czyni świnią, co nie? Bo wie pan, w skupie u Rudego to... Ale, panie, pan jakiś blady jesteś, co, też życie dopiekło? To się pan napij!

* * *

...– to heeehywiśsie śiiiniaaa... Hach on móchł... Hyeszhe hednego... y-...-yyk!

* * *

Wylecę, myślę rano. Wylatuję, koniec, powrót do ośrodka dla nadwrażliwych, przepuszczalnych umysłowo. Marny ze mnie psychołącznik z Ziemią. Nic nie napisałem Nic sensownego. Wkoło piwo, wódka, papierosy, podatki, stara Kwasińska o nazwisku adekwatnym do wykrzywionej gęby, wyprawy po złom, kieliszeczek z Rudym, DPS-y, wyzwiska i kopnięcia w bebechy ledwo okryte zapleśniałym kocem... Krzyk na klatce schodowej, łyse głowy, kije bejsbolowe...
Głowa mnie jednak boli inaczej niż od zwykłego przeciążenia złączy. To pewnie dlatego, że już z góry znam odezwę na raport, spodziewam się końca misji, powrotu do kategorii P i oschłego tonu szefa.

Guziczek pod potylicą robi „bzzzit".

Wreszcie coś konkretnego. Oby tak dalej. W imieniu Biura gratulu... Chwytam się mocno zmiętoszonego prześcieradła...
...nasze informacje są wystarczające... Inwazja nastąpi...
Inwazja? Ależ...
...co niniejszym kończy twoją misję... Przestałeś być nam potrzeb... Eee, to zna... Oczywiście coś się wymyś...

Zaciskam dłoń na kołdrze, przerywam bełkot zza łącza. „Coś się wymyśli"... W to nie wątpię, dranie. Psychołącznik potrafi wyczuć fałsz. Wyczuwa go na lata świetlne. Piguła, szpital, a-haaa. Śmierć, nieudana operacja, pacjent fiknął, znaaamy to.
Wybiegam ostrzec Mietka i spółkę. Mieszkają w starym bunkrze z czasów po dużej ziemskiej wojnie. Coś im się ode mnie należy. Pod powiekami wyświetla mi się Rozbłysk Futurystycznej Intuicji. Jest jakaś szansa. Uśmiecham się, pospiesznie zawiązując szalik...

* * *

– Widziałem wszczep – dobrotliwie, z maślanymi po alkoholu oczami przyznaje się Mietek. Otwieram szeroko usta.
– A tak. Kwasińska wyrzuciła prawie-dobry telewizor. Nasz Józio dorabia sobie czasem elektryką gdzieś po ludziach. Tu zmajstruje, tam poprawi, takie tam fuchy. No i mamy w melinie u Józia, rzut beretem stąd, telewizorek, po piątaka za pół godzinki, cha-cha. Akurat mówili na Diskałeeri czy innym Naszinalu, o tej całej apokalipsie, a ja swój rozum mam. Kosmici, super substancja, atak... W „Zagadkach nie z tej planety" nadawali... Od razu skojarzyłem z tobą. Się ma pomyślunek, nie? Dziadowie wiedzieli, że po jednej wojnie druga przylezie. I przylazła, kto miał, ten broń przechowywał. A politycy? A nic, zamiast Hitlerka pogonić od razu, to czekali, aż on pogoni Europę. No to chlup! – Miecio wychyla łyk.
Drapię się po głowie, nic nie rozumiejąc. Wiedziałem, że czeka mnie gówno mniejsze lub większe: tortury, ośrodek, pranie mózgu, kolejny wszczep niwelujący pamięć, wreszcie śmierć... Różne złe rzeczy. Nic dziwnego, że zacząłem działać. Powiedziałem im o planach szefostwa, przekonałem, uwierzyli. Ale Mietek w roli wybrańca? Jego ostrzegłem po znajomości, co nie znaczyło, że to Miecia należało poinformować. Wysiliłem wszystkie telepatyczne zdolności, by dobić się do umysłu prezydenta, stosując w przekazie filtr „ważnej persony", autorytetu: nakładkę z wielce uczoną, skomplikowaną mową, zwiększającą szansę na wysłuchanie. Ale nic mi z tego nie przyszło. Według RFI ktoś powinien przetrwać – może żołnierze, może politycy, bogacze w schronach, osobnicy, zwani tu „Rambo".... Ale nasza zgraja? Przecież ten bunkier, relikt przeszłości, nie chronił przed technologią wojenną mojej planety...
Krztuszę się, oczy zachodzą mi łzami.
– Mocny ten Rudasa bimberek... – kwituje mój nowy kolega, Boluś, bekając i patrząc z uznaniem na brudnobrązową ciecz w równie nieprzejrzystej szklanej butelce. – Trzeba się przyzwyczaić. Golnij sobie jeszcze! – Boluś ze smarknięciem odkorkowuje flaszkę i spogląda ku mnie z radością.
Józio kontynuuje:
– Się wzięło, pędraczku, myk-myk, wymontowało ci guziczek ten i taki, jak spałeś, się zaklajstrowało na powrót, a guziczek połączyło z naszą elektryką. I myk, się zrobiło coś jakby pieronochron przed tą waszą bronią. Ot, filozofia. A spałeś, powiem ci, jak to niemowlę. Dobre mamy środki, co, Boluś?

– Noo. Wsadziłem do alko całe dwa pudełka APAP-Noc – Boluś odsłania w uśmiechu rząd poczerniałych pieńków.

Zamieram, ledwo dyszę. Mówili, że komary…

Nie znałem tutejszych insektów. Człowiek to człowiek, wiedza idzie przez najgłupsze, ale często powtarzane myśli, które niczym dobra, aromatyczna herbatka, pita teraz z plastykowych kubeczków po jogurcie, na przemian z bimbrem, przy ognisku z opon i śmieci – wsączały się we mnie. Uwierzyłem, że to komar wyrządził krzywdę w miejscu pod szaliczkiem. Że przegryzł się przez poliwłókno. Że… Słodka naiwności, trzeba było studiować tutejszą faunę!

– Zabraliście mi… – zaczynam niemrawo, kładąc dłoń na sercu.

– Opitum – usłużnie poddaje Boluś.

– Optimum… – poprawiam machinalnie, brwi wędrują na czubek głowy. Optimum, cudo moich ziomków, pozwala z powodzeniem wykorzystywać efekty siłowo-polowe… Już drobna grudka optimum, aktywowana ciepłem, prądem lub samym ruchem, w zależności od preferencji użytkownika, pozwala odkształcać przestrzeń, odpychając grad kul czy falę uderzeniową. Potrzebny jest jedynie ktoś, kto zaprogramuje siatkę grudek tak, by materiał reagował w odpowiednim momencie. Na rozmiary bunkra miałby starczyć kawałek optimum? Możliwe, jeżeli go podłączyć do prądu… Józio… Tak… Ale aktywator?

Komponenty pamięciowe… Robi się je z optimum właśnie, doskonale absorbowanego przez tkankę. Mój wszczep… Oczy mam chyba jak ziemskie pięciozłotówki… Gadałem przez sen… A śniłem…

Wydawałem rozkazy. Bronić się, aktywować, bunkier, świecące grudki optimum, potem wielka niewidoczna czasza, rozpięta nad bunkrem dzięki odkształceniu pola. Zapadam się głęboko w pogryziony przez szczury fotel „odzyskowy”.

– Córka Kwasińskiej chodzi na kursy buddyjskie. Trzeba tam mamrotać modlitwę, w kółko to samo, potem się to pamięta… Co nie, Mieciu?

– To jest mantra. – Miecio poprawia włóczkową czapę na głowie i poważnieje.

– Tak żeśmy ci szeptali przez te dziurki, żebyś zapamiętał.

– No. Aż mi w gardle zaschło.

Wolno, baaardzo wooolno wypuszczam powietrze z ust. Zaprogramowali mnie… Oni!

– Nasz bohater! – Józio przygląda mi się z rozrzewnieniem.

– A data inwazji…? Godzina? Skąd wy…? – ledwo szepczę, zaciskając kurczowo palce na kubku z herbacianym ulepkiem. Przecież daty nie znałem, nie podałem! Trzęsę się, bynajmniej nie z zimna, ale oni nazywają mnie tu chuderlakiem (jesteśmy o wiele szczuplejsi od ludzi) i sądzą, że powinienem się rozgrzać.

– Reguła 2012. Dwunasty grudnia, północ, dwatysiuńcedwunastego – prawie szczebiocze Boluś. – W Zagadkach podawali instrukcję.

– Ta tiwi nie jest taka głupia, co nie, chłopaki? – filozoficznie zauważa Józio.

A Mieciu klepie mnie w ramię.

– Nie smuć się, C-23! Przynajmniej Kwasińską szlag trafił! Herbatki czy czyścioszki?

Nie smucę się. Wybucham opętańczym śmiechem w zasnute pyłem niebo. Śmieję się i już nie przejmuję. Bimber działa, "bzzzit" nie, a życie ma sens. O, taaak.

Spis treści

Jerzy 'Jerzy' Kubok

RYBY O LUDZIACH

"OK, zaraz pokażę ci serię fotografii. Chciałbym, żebyś spojrzał na każdą z nich uważnie i własnymi słowami opisał, jakiego rodzaju emocji doświadczają człowiek lub grupa ludzi, pokazanych na tych zdjęciach. Zdaję sobie sprawę, że możesz mieć pewne trudności z tego powodu, że masz oceniać ludzi, a ty jesteś, cóż, tylko rybą, i to w dodatku martwą. A teraz, jeśli czujesz się dobrze, możemy rozpocząć eksperyment".

W ten sposób czterech amerykańskich badaczy - Craig Bennett, Abigail Baird, Michael Miller i George Wolford – rozpoczęło swoje badania nad mózgiem martwego łososia, opublikowane w 2010 roku w poważnym czasopiśmie - Journal of Serendipitous and Unexpected Results. W bieżącym roku ich dokonania zostały docenione i nagrodzone Ig Noblem w dziedzinie neurobiologii.

Nie do końca potrafię wyjaśnić dlaczego akurat te badania przykuły moją uwagę. Może przez niegdysiejszą schronową nowinę o świątecznej apokalipsie karpi? W końcu też ryby, w dodatku docelowo martwe. A może w tym wypadku najlepiej widać ludzką głupotę? Szczególnie w internetowych serwisach – nie we wszystkich, żeby nie było – odnotowano, nie wnikając w istotę sprawy, przyznanie "Anty Nobli". Domyślnie – patrzcie jak jajogłowi się bawią za cudze. Może wreszcie urzekł mnie pomysł? Poważne badanie w zabawnej formie.

Wykryto interesującą i znaczącą aktywność badanego mózgu! Martwy łosoś reagował na pytania i zdjęcia! Zombie? Bezsens, celowo spiętrzony. Szyderstwo z metodologii łączącej wyrafinowany sprzęt (modny w neurobiologii rezonans magnetyczny) z prymitywną statystyką, która w tej postaci zasadnie może się niecenzuralnie kojarzyć. Szyderstwo skuteczne, dodam, gdyż odsetek takich prac od momentu publikacji omawianych badań spadł wielokrotnie, z 50% (!) do 10%. Jest i inny morał z tej historii. Przytaczając kolejne wyniki badań "amerykańskich naukowców" wypada się przyjrzeć jak do nich doszli. Poza tym - naukowcy potrafią się bawić. Nobliści też byli. Wręczali nagrody (i sprzątali).

Spis treści

Michał 'Veron' Tusz

Resident Evil (seria)

Cyklu "Resident Evil" nawet przeciętnemu miłośnikowi rozrywki elektronicznej przedstawiać specjalnie nie trzeba. Pierwsza odsłona serii wydana w 1996 roku zdobyła sporą popularność i zapoczątkowała wśród gier komputerowych nurt znany jako survival horror. Na sukces jej i kolejnych części gry złożyło się szereg czynników, które w sumie owocowały po prostu dobrymi, grywalnymi tytułami, zyskując duży poklask wśród graczy na całym świecie. Do tej pory wydano ponad dwadzieścia części gry (do tego dochodzi cała franczyza - książki, komiksy, figurki itp.), na których twórcy zarobili już około pięćdziesięciu milionów dolarów. Powstanie filmu na kanwie "Resident Evil" było więc kwestią bliższej lub dalszej przyszłości. Ta okazała się relatywnie bliższa, gdyż pierwsza ekranizacja japońskiej gry video ujrzała światło dzienne w 2002, więc raptem sześć lat po premierze.

Prace nad filmem zaczęły się już w 1999 roku, a na stanowisko reżysera i scenarzysty początkowo desygnowano samego George'a A. Romero. Producentom gry nie spodobała się jednak jego koncepcja realizacji i legendarny mistrz horroru został odsunięty od tworzenia filmu. Na jego miejsce wskoczył Brytyjczyk Paul W.S. Anderson, znany wcześniej z mrocznego "Ukrytego wymiaru" z Laurence'em Fishburnem, Samem Neillem i Kathleen Quinlan w rolach głównych oraz z przyzwoitej adaptacji na srebrny ekran kultowego "Mortal Kombat". Na początku 2001 roku do obsady trafili Michelle Rodriguez, James Purefoy, Eric Mabius oraz późniejsza gwiazda i twarz serii, Milla Jovovich. Zdjęcia ruszyły na początku marca.

"Na początku XXI wieku The Umbrella Corporation staje się największą firmą komercyjną w Stanach Zjednoczonych. W 9 na 10 domach znajdują się jej produkty. Wszędzie ma wpływy polityczne i finansowe. Oficjalnie jest wiodącym w świecie dostawcą technologii komputerowych i produktów medycznych. Natomiast ani opinia publiczna, ani pracownicy nie wiedzą, że główne dochody firma ma dzięki pracy nad technologiami wojskowymi, eksperymentami genetycznymi i bronią biologiczną. W supertajnym podziemnym laboratorium firmy nazywanym The Hive trwają prace nad niezwykle niebezpiecznym wirusem. Kiedy ze zbitej próbówki wirus dostanie się do systemu wentylacyjnego, Red Queen - główny komputer, odcina drogę ucieczki pracującym w laboratorium naukowcom. Wszyscy giną. Przynajmniej tak to na początku wygląda. Do laboratorium przybywa elitarna grupa komandosów. Mają trzy godziny, żeby izolować wirus i uratować przed nim świat. Ale przeszkadzać im będzie nie tylko Red Queen..."

[fragment opisu dystrybutora DVD]

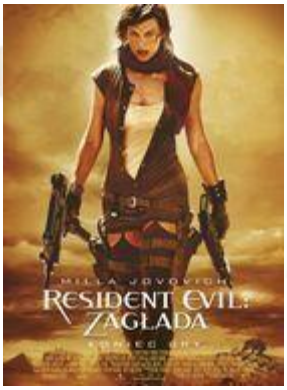
Trzeba przyznać, iż producenci "Resident Evil" wiedzieli, co robili, angażując Millę Jovovich do roli wiodącej. Już w pierwszym ujęciu pojawia się bowiem całkowicie pozbawiona odzieży wierzchniej, czym skutecznie przyciąga uwagę męskiej części publiczności. Żarty żartami, niemniej faktem jest, iż to właśnie film Andersona stał się dla niej trampoliną do kariery (mimo wcześniejszych występów m.in. w "Piątym elemencie" czy "Joannie d'Arc", za które otrzymała nominacje... do Złotych Malin), ona zaś odwdzięczyła się nienaganną prezencją i gracją w zabijaniu hord zombiech. Rzecz jasna o wielkim aktorstwie nie ma tu mowy (zarówno w przypadku Milli jak i każdego innego odtwórcy, także w następnych częściach serii), Jovovich jednak wyraźnie dobrze czuje się w roli Alice. Ważność jej bohaterki z czasem ewoluuje, metamorfując w postać krwiście i soczyście pierwszoplanową, a ona sama działa na widza wręcz magnetyzująco.

Sam film opiera się w głównej mierze na "dzianiu się". Od pierwszych minut rzuceni jesteśmy w wir akcji, doprawionej całkiem zgrabnie rozpisaną intrygą. Prosty zabieg - utrata pamięci protagonistki - skutkuje podtrzymywaniem fabularnej tajemnicy (przynajmniej do czasu). Mimo stosowania przez Andersona standardowych dla filmu grozy chwytów narracyjnych, prowadzi on film naprawdę przyzwoicie, trochę podobnie (acz nierażąco) do rozgrywki komputerowej - w dobrym tempie i nieźle stopniując napięcie. Znakomita muzyka, za którą odpowiedzialni byli m.in. Marco Beltrami i Clint Mansell oraz ciekawe koncepty wizualne tworzą sugestywny i wciągający klimat filmu, zaaprobowanego także przez zagorzałych fanów gry. Bo jak na ekranizację gry video, "Resident Evil" to jak najbardziej godny uwagi film akcji z rozbudowanymi elementami horroru (a wystarczy wspomnieć bazujące na grach "dzieła" Uwe Bolla, by mieć świadomość, jak bardzo można splamić partackim pseudo-filmem nawet najbardziej uznany, kultowy tytuł).

Po sukcesie finansowym "Resident Evil" (film zwrócił się ponad trzykrotnie) producenci zadecydowali o realizacji sequela. Paul Anderson zrezygnował jednakże z reżyserii filmu, mając zobowiązania wobec realizowanego w tym samym czasie "Obcego kontra Pretadora". Jego wkład w drugą część kinowej adaptacji gry, znanej w Japonii pod tytułem "Biohazard", 'ograniczył się' więc do napisania scenariusza i opieki artystycznej. Reżyserii podjął się Alexander Witt, dla którego był to pełnometrażowy debiut. W roli głównej ponownie zobaczyliśmy Millę Jovovich jako Alice. Na drugim planie wsparli ją m.in. Sienna Guillory i Oded Fehr w rolach postaci znanych z trzeciej odsłony gry - Jill Valentine i Carlosa Olivery.

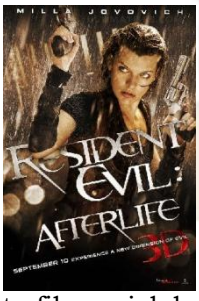
Wydany w 2004 roku "Resident Evil 2: Apokalipsa" jest bezpośrednią kontynuacją prequela, choć jego znajomość nie jest wymagana, żeby połapać się w filmie. Wirus-T wydostaje się z Ula - kompleksu podziemnych laboratoriów korporacji Umbrella, większość mieszkańców Raccoon City zostaje zainfekowana, zmieniając się w pozbawione świadomości, krwiożercze monstra. Po opuszczeniu Ula Alice odkrywa, że została poddana biomodyfikacjom. Wkrótce okazuje się, że będzie zmuszona ponownie stawić czoła watahom zombiech. Ale nie tylko, naukowcy Umbrelli przygotowali dla niej jeszcze jedną "niespodziankę" - projekt "Nemesis".

Jak na film debiutancki Witt poradził sobie całkiem nieźle. Mając do dyspozycji dość wymagający skrypt Andersona i będąc zmuszonym do prowadzenia akcji kilkutorowo, panuje nad całością w sposób naprawdę godny pochwały, nie dając zagubić się widzowi w fabule. Nieco zmienił także ton filmu, z typowego kina akcji skręcając w stronę mrocznego thrillera. Niemniej sceny walki, dość wyraźnie inspirowane "Matriksem" i filmami Johna Woo, imponują dzięki świetnemu montażowi i znacznie lepszej niż w pierwszym "Resident" jakości efektów specjalnych (większy budżet został wykorzystany w pełni). Jest też kilka znakomitych scen, jak choćby ta w szkole z gromadą dzieci-zombie, czy początkowa panorama zrujnowanego miasta. Niemniej Wittowi nieraz zdarza się wpłynąć na narracyjną mieliznę, poza tym w zasadzie niczym nie jest w stanie zaskoczyć widza i ma kłopoty z utrzymaniem napięcia. Przez to jego film jest jedynie średni ze wskazaniem na przyzwoity.



Reżyserią trzeciego filmu z serii "Resident Evil" o podtytule "Zagłada" zajął się Russell Mulcahy. Doświadczony australijski filmowiec, znany z realizacji takich filmów jak "Nieśmiertelny" i "Ostatni brzeg", wziął na warsztat scenariusz tradycyjnie autorstwa Andersona. Poza Jovovich i Fehrem ponownie zobaczyliśmy Mike'a Eppsa i Iaina Glena, których role - odpowiednio - L.J.'a i doktora Isaacsa zostały rozbudowane. Do obsady dołączyła także Ali Larter w roli znanej z gry protagonistki, Claire Redfield. Akcja rozgrywa się kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w dwóch pierwszych częściach serii. Wirus, zmieniający ludzi w chodzące trupy, wydostał się na powierzchnię i w niedługim czasie opanował całą planetę. Ziemia przeobraziła się w wielką pustynię. Nieliczni ocaleni nauczyli się żyć w ciągłym ruchu, dłuższy pobyt w jednym miejscu skutkuje pojawieniem się zombiech. Połacie piachu samotnie przemierza także Alice. Wkrótce spotyka na swej drodze starych znajomych.

Angażując Mulcahy'ego, Paul Anderson uzasadniał, iż to reżyser, który operuje "wyrazistym stylem filmowania". Nie mylił się, pod względem wizualnym "Zagłada" to obraz najbardziej spójny z dotychczasowych filmów z serii, nawet mimo tego że akcja rozgrywa się głównie na pustynnych obszarach Stanów Zjednoczonych. Niebanalne ustawienia kamery oraz ciekawe rozwiązania scenograficzne owocują chyba najlepszą z serii realizacją i kapitalnymi scenami, jak choćby ujęciami klonów Alice, zasypanego Las Vegas czy chmary śmiercionośnych ptaków. Twórcy wyraźnie inspirowali się serią "Mad Max" i "Dniem żywych trupów" Romero (eksperymenty z nieumarłymi), doprawiając to odrobiną fantasy. I niestety ten aspekt mocno przeszkadza w odbiorze filmu, który niebezpiecznie skręca w stronę błahej opowiastki o marnie uzasadnionych siłach nadprzyrodzonych a' la Jedi. Poza tym "Zagłada" trzyma równy - choć nie najwyższy - poziom kina akcji i filmu grozy. Jednakże czuć, iż reżyser pracował przy nim bez specjalnego przemęczania. Wyszło nieźle, ale mogłoby lepiej.



A na owe "lepiej" można było mieć nadzieję w związku z czwartą częścią serii. Reżyserii "Resident Evil: Afterlife" podjął się bowiem twórca jej pierwszej - co tu dużo ukrywać - najlepszej odsłony, Paul W.S. Anderson. Tradycyjnie oprócz Jovovich oglądać mogliśmy ponownie Ali Larter jako Claire Redfield. Do obsady dołączyli m.in. znany z popularnego serialu "Skazany na śmierć", Wentworth Miller jako protagonista pierwszej części gry, Chris Redfield, oraz Shawn Roberts w roli szwarccharakteru, Alberta Weskera. Historia - bez niespodzianek - skupia się na Alice, która wyruszyła na poszukiwania Arcadii, rzekomego ostatniego przyczółku ludzkości. Litościwie nie wypada zdradzać więcej, gdyż fabularnie jest to film najsłabszy z cyklu, i każde kolejne słowo byłoby niepotrzebnym spojlerem.

Niestety, Anderson rozczarował. "Afterlife" najmocniej przypomina elektroniczną rozgrywkę z konsoli lub komputera, ale trzeba zaznaczyć - kiepską. Wieje pustką i nudą, szczątkowy scenariusz razi nielogicznościami i dałoby się go streścić w trzech zdaniach. Najbardziej "dają" po uszach katastrofalne dialogi. W trakcie oglądania zacząłem się zastanawiać, czy aby sztuczność one-linerów nie jest celowa i nie ma w zamierzeniu podkreślać dystansu twórców do swojego filmu. Nawet gdyby tak było, to jednak mocno przesadzili. Ponadto "Afterlife" to perfidna zżyna z "Matriksa" - cała początkowa sekwencja to kopia z najlepszych momentów kultowego filmu, począwszy od muzyki i powietrznych wyczynów Alice po wszechobecny i irytujący 'bullet time' oraz fruwające przed oczyma widza kule. Jest nijako, dzieje się niby dużo, a w zasadzie nic. Niewiele ciekawiej robi się też w trzecim akcie. Poza solidną jak zawsze realizacją, to film zupełnie niespełniający oczekiwań, nawet na niezobowiązującą rozrywkę.

*

Pisząc te słowa na kilka dni przed premierą piątej odsłony serii - ponownie w całości autorstwa Andersona - jestem jednak pełen nadziei, iż wróci on ze swym filmem na właściwe tory. Bowiem cykl "Resident Evil", mimo wtórności, szablonowości i wątłych podstaw fabularnych, to generalnie naprawdę niezłe, futurystyczne kino akcji, mocno osadzone "w klimatach", efektowne.

Do tego utrzymane we w miarę spójnej stylistyce i zrobione z werwą, chociaż na podstawie gry komputerowej, to jednak z szacunkiem dla widza. I z sensem, bo przecież całość, mimo konfekcyjnej otoczki, może być odczytywana jako potępienie korporacjonizmu ze wskazaniem na ukrywaną, nielegalną lub niebezpieczną działalność wielkich przedsiębiorstw. A nawet dramat jednostki mimowolnie wepchniętej w sieć intryg i kłamstwa, bezwzględnie wykorzystywanej psychofizycznie, pozbawianej godności i człowieczeństwa. Ale oczywiście bez przesady, bo najwięcej frajdy daje pozbawianie zastępów świetnie ucharakteryzowanych zombiech kolejnych głów.

Moja ocena filmu "Resident Evil" z 2002 roku: **6,5**/10
Moja ocena filmu "Resident Evil 2: Apokalipsa" z 2004 roku: **5**/10
Moja ocena filmu "Resident Evil: Zagłada" z 2007 roku: **5,5**/10
Moja ocena filmu "Resident Evil: Afterlife" z 2010 roku: **3,5**/10

*

Zanim jednak powstał pierwszy fabularny film, bazujący na japońskiej grze video, Japończycy właśnie wydali swój. Co prawda krótkometrażowy i animowany, ale za to jaki! "Biohazard 4D-Executer" to ledwie dwudziestominutowa produkcja z 2000 roku, zupełnie niezależna od filmów ze Stanów, powstała na potrzeby jednego z parków rozrywki w "Kraju Wiśni". Opowiada o misji oddziału komandosów Umbrelli. Mimo upywu lat animacja filmu wciąz stoi jednak na przywoitym poziomie. Jest do tego świetnie udźwiękowiona, a niektóre rozwiązania realizacyjne zmieszałyby najlepszych speców z Fabryki Snów (niektóre ujęcia są wręcz fenomenalne, jak prowadzenie kamery z perspektywy karalucha albo ptaka). Klimatem zaś bije na głowę każdą z amerykańskich adaptacji gry. Znakomicie poprowadzona trzyma w napięciu jak najlepszy thriller, których Japończycy przecież nie muszą się wstydzić. Godny polecenia obrazek. Do znalezienia na YouTube.

W 2008 roku wydano natomiast pełnometrażowy film animowany japońskiej produkcji, "Resident Evil: Degeneracja" w reżyserii Makoto Kamiyi. W przeciwieństwie do aktorskich obrazów z USA film osadzony jest w uniwersum gry, stojąc w sprzeczności z wydarzeniami przedstawionymi w filmach na podstawie scenariuszy Paula Andersona, toteż nie może być porównywany z nimi w aspekcie fabularnym. Głównymi bohaterami są postaci także dobrze znane graczom, Leon S. Kennedy i Claire Redfield. Animacja przedstawia wydarzenia w kilka lat po zbombardowaniu Raccoon City, gdy któreś z amerykańskich lotnisk zostaje poddane atakowi bioterrorystycznemu. W akcję zostają wplątani wspomnieni bohaterowie, którzy muszą stawić czoła nie tylko zombiem, ale i niejasnym zagrywkom rządu oraz koncernom nie mniej potężnym niż unieszkodliwiona Umbrella.

"Degeneracja" to więc nie tylko akcja, ale też w sporej części thriller political-fiction. Niestety dla przeciętnego widza film może okazać się zbyt mocno osadzonym i czerpiącym ze świata gry. Łatwo zagubić się w meandrach fabuły i odniesieniach do serii video gier. Bez ich znajomości film ogląda się bez specjalnego zaangażowania, choć postaci i opowieść są lepiej zarysowane i bardziej rozbudowane niż we wszystkich filmach z Millą Jovovich razem wziętych. Niemało w nim także rasowego kina akcji. Całość zaś przedstawiono w najwyższej jakości animacji motion capture, dzięki czemu dla oka to istna perełka. Film dostępny w Polsce na DVD, przygotowywany jest sequel, którego premierę zapowiedziano w Japoni na jesień 2012 roku.

Moja ocena krótkometrażowej animacji "Biohazard 4D-Executer" z 2000 roku: 7,5/10
Moja ocena animacji "Resident Evil: Degeneracja" z 2008 roku: 5,5/10

Spis treści

Małgorzata 'Cichutki Spec' Ślązak

Pony Wastelander – gdyby Przybysz z Krypty miał kopytka...

Rzecz o postapo i ... kucykach.

Niekoniecznie w tej kolejności

Jako, że zamierzam opowiedzieć ci o przygodzie mojego życia — wyjaśnić ci, jak znalazłam się w tym miejscu, z tymi osobami, oraz czemu zrobiłam to, co zamierzam zaraz zrobić — zapewne powinnam zacząć od wyjaśnienia kilku rzeczy odnośnie PipBucków.

Czym jest PipBuck? Jest to urządzenie noszone na nodze, tuż nad kopytem, wydawane każdemu kucykowi w Stajni po osiągnięciu wieku, w którym może zacząć pracować. PipBuck, będący kombinacją technologii i magii jednorożców, dostarczy ci regularnych informacji dotyczących twojego stanu zdrowia oraz pomoże przy aplikacji leczniczych okładów i innych medykamentów. Umożliwi ci też śledzenie i organizowanie zawartości twoich juków, będzie asystował przy naprawach, a także zapewni dostęp do wszelkich notatek i map za jednym naciśnięciem kopyta. Ponadto, pozwoli ci słuchać wewnętrznego radia Stajni kiedy tylko przyjdzie ci na to ochota, gdyż może odbierać i odszyfrowywać praktycznie wszystkie możliwe częstotliwości radiowe. A to jeszcze nie wszystko. PipBuck generuje tak zwany E.F.S. (Eyes-Forward Sparkle — Błysk Pola Widzenia), który pokazuje strony świata oraz pomaga ocenić, czy kucyki lub inne stworzenia wokół ciebie są wobec ciebie wrogo nastawione. Kolejną, i prawdopodobnie najbardziej imponującą funkcją PipBucka jest S.A.T.S (Stable-Tec Arcane Targeting Spell — Czar Wspomagający Celowanie firmy Stable-Tec), mogący przez krótki czas magicznie wspomóc cię w czasie walki. Aha, i jeszcze jedna rzecz warta wzmianki: można go użyć do odnajdywania lokalizacji oznaczonych rzeczy i osób, w tym innych użytkowników PipBucków. Jeśli więc ktoś z jakiegoś powodu by się zgubił — co zdarza się od czasu do czasu, choć nie wiem, jak można się w ogóle zgubić w Stajni — każdy, kto znałby znacznik zaginionego kucyka mógłby odnaleźć go w przeciągu sekund. (...)

[Fragment Prologu fanfiku: *Fallout: Equestria* w tłumaczeniu polskim. Za: **For Glorious Equestria** (www.fge.com.pl)]

Z racji hipotetyczności postapokalipsy, praktycznie każdą konwencję da się nią okrasić i odwrotnie – w samo postapo można wpleść mnóstwo całkiem różnych elementów. Zwłaszcza w sytuacji, kiedy wymieniający gdybaniowe sądy, opinie i informacje robią to zza monitora. Stąd też zagłada spotkała również Equestrię – krainę... kolorowych kucyków z bajki dla dzieci. Zagłada żywcem przeniesiona z Fallouta, gry-mitu założycielskiego Schronu. Jeśli sądzicie, że w postapo, postnuke i twórczości „w klimatach" wydarzyło się już wszystko, tak na poważnie, jak na groteskowo (od McCarthy'ego do Kapitana Bomby), jesteście w błędzie. Jeśli zaś należycie do frakcji betonowo-konserwowej, usiądźcie wygodnie i zapnijcie pasy. Bo oto Bronies wkroczyli na Pustkowia!

Zanim przyjrzymy się Bronies (bo poza kontekstem zjawiska, jakie oni sami stanowią, trudno jest pisać o Falloucie w Equestrii), odpowiedzmy sobie na proste pytanie:

Dla kogo postapokalipsa?

Czy postapo jest tylko dla wybrańców? Czy ma swoje stopnie wtajemniczenia, swoje subkulturowe (grono fanów postkultury można uznać za swoistą subkulturę) mierniki „bycia tró"? Czy fan kucyków i postapokalipsy to fan wiarygodny, prawdziwy? Skoro z jednej strony wnika w „poważną" tematykę wojen jądrowych i strategii przetrwania, a z drugiej –cieszy pyszczek na animacji dla dzieci, zbiera figurki postaci z bajek i zachowuje się infantylnie? Bez jaj, stary, powiedzą profesorowie postapo o tęgich głowach i tęgich mięśniach. Nie wpuszczamy osób o *pedalskich* zainteresowaniach.

Celowo zaczęłam od strony tylnej i do tego z grubej rury. Stawiam te pytania półżartem, prowokacyjnie trochę i retorycznie, niemniej jednak, jakkolwiek by się nie obruszać na wydumane mierniki *prawdziwości* – pytając o podobne fuzje, w istocie badamy, do jakiego stopnia w tym samym człowieku łączą się całkiem odmienne rodzaje zainteresowań.

Może zgrzytać, jeśli Fallout, dla którego zarywało się noce, pisało opowiadania o jego bohaterach, oszczędzało ostatni grosz na legalną wersję gry i przy którym odczuwało się żal po śmierci fikcyjnego psiaka – wymieszać z kucykami. Legendarnego erpega z dziewczęcą słodyczą.

Wydaje się, że, waląc wprost: to nie na trzeźwo. A może jednak…?

Są rzeczy, których zanadto zmienić, przeinaczyć, wymieszać z sobą – żadną miarą się nie da. Przy odrobinie fantazji można sparodiować treść literatury czy sztuki należącej do kanonu, powołując tym samym pewną nową jakość, lecz recepcja i krytyka takich dzieł będzie… no cóż, często miażdżąca dla autora. Podobny zabieg to w najlepszym wypadku rzecz kontrowersyjna, ale nie wywrotowa na tyle, by z kontrowersji wynikło coś poza nieistotną dla dziejów kultury prowokacją (notabene, jakże dziwnie brzmi to pomnikowe „dzieje kultury" w obliczu jej pop-siostry); kłania się tu wygodne w takich razach słówko-wytrych: postmodernizm. Kolejny film o głupkowatych zombiech, te same zombie połączone z powieścią Jane Austen czy wielkie bum urządzane przez Czesia i Anusiaka – gdzieś tam pewnie i pod klimaty podpadają, ale gdzie „Droga", a gdzie Kapitan Bomba. Może zgrzytać, jeżeli mamy ambicje na miarę esejów o wątkach katastroficznych, a nie li chęć na, cytując ze słownika terminów okołoschronowych: *latanie po lesie z gołą dupą z ASG w łapie*.

Zza monitora strzelają, tną, atakują i bronią się – gracze. Bohaterowie Fallouta są silnymi jednostkami z mnóstwem broni, amunicji i wiedzy w szarych komórkach. Psychicznie odporni, bo w postapo twardym trzeba być, nie miętkim. Kim są jednak operatorzy, zawiadujący postaciami? I czy faktycznie siła to mus? O konwencji i samych grach (zarówno postapowych, jak w ogólności grach komputerowych) mówi się, że są męskie. Twarde, bezkompromisowe. I klimaty, i same gry – nie babska to, teoretycznie, rzecz i nie dla mięczaków. Nie będę jednak tutaj genderowo rozpatrywać pierwiastka samej li kobiecości w Falloucie czy grach. Jeżeli odgrzebuję sprawę sloganu „Bo gry są dla facetów!", czynię to z uwagi na pierwiastek raczej samej wrażliwości niż kobiecości, jednak mający wiele wspólnego z „babstwem". Empatii, sprowadzanej właśnie często, złośliwie do „pedalstwa" i metroseksualizmu.

Wrażliwość stanowi bowiem *clue* problemu kucykowego fandomu Wrażliwość, która nie została z postapokalipsy wygnana. Pozornie stylistyka to istny raj dla wszelkiej maści złoczyńców, świrów, ale także „niekonwencjonalnych" stróżów prawa: Mad Maxów, Dreddów, Brudnych Harrych z końca świata, Conanów *au rebours*. Nauka i wiedza są skrajnie utylitarne, z kultury i sztuki zostają niekiedy tylko prymitywne sporty siłowo-wytrzymałościowe. Trzeba mieć twardy tyłek i jeszcze twardsze łokcie, by przetrwać. Jednak czasami bywa, że serca widzów, czytelników, graczy – zyskuje nie samozwańczy stróż prawa, lecz zwyczajny ojciec i syn (książka i film „Droga") czy najsłabsze ogniwo drużyny (ukochany przez Falloutomaniaków Dogmeat, psiak, którego nie sposób odziać w zbroję). Zarówno Vault Dweller, jak i jego następca z „dwójki", wielokrotnie mają możliwość pokojowego rozwiązania sprawy, ba, gra jest możliwa do przejścia w całkowicie „niesiłowy" sposób, wiele zaś misji i zadań promuje altruizm. Część graczy jasno deklaruje, że wolała odgrywać postać uczciwą i dobrą. A takie są również kucyki z kolorowego serialu.

Bronies są wśród nas?

Miłośnicy klimatów dzielą się na bardzo różnych ludzi: uczniów zagonionych do lektur, których nie lubią, czytających pod ławką fantastykę. Studentów z nadmiarem lub niedomiarem wolnego czasu, którzy lubią wstukiwać posty na forach Graczy cRPG, RPG, MMORPG, larpów. Kinomanów-fantastów. Chomikujących puszki z dodatkowym jedzeniem i tych, którzy wiecznie mają pustą lodówkę. Energetyków jądrowych i miłośników militariów, ASG i obozów przetrwania. Kobiety i mężczyzn. Są tutaj skrajni pesymiści, znajdujący wręcz perwersyjną przyjemność w rozgrzebywaniu tematów mrocznych i tragicznych oraz zafascynowani ideą postępu fani technologii i nauki. Temat ci wszyscy ludzi biorą serio bardziej lub mniej. Wygląda na to, że są wśród nich również miłośnicy kolorowych kucyków: Bronies. Ci zaś, z drugiej strony, należą do wszelakiej (nomen omen w kucykowym słowniku) maści osób, zainteresowanych *nerdy activities* i często zaliczają się do ogólnego fandomu. Na 100% wśród miłośników Boozara znajdziecie także fana Pinkie Pie.

Kopytkowa gorączka. Nie tylko FoE

Termin „brony" to połączenie słów: „pony" (kucyk) i „bro" (brat, braciak, ziomek, koleś, kumpel). Pojęcie w ścisłym znaczeniu odnosi się tylko do fana płci męskiej, jednak, ponieważ to właśnie mężczyźni – ten fakt najbardziej uderza w fenomenie kucykomanii – stanowią gros miłośników serialu, o „bronych" mówi się w kontekście całego fandomu serii. Kobieta-fanka to *pegasis*, *pegasister* (*pegasus*, czyli pegaz plus *sister* – siostra). Za słowami określającymi samych fanów idą skrótowce, neologizmy i przeinaczenia (patrz: słowniczek na końcu tekstu), dostosowane do treści serialu. *Brohoof* (dosłownie „braterskie kopytko", w skrócie po prostu: „kopytko") to fandomowy „żółwik". *Facehoof* stanowi odpowiednik facepalma. Same bohaterki również doczekały się skrótów i spieszczeń imion oraz przezwisk, niekiedy ironicznych i używanych bardziej w sferze reguły 34, niż kontekście samej bajki (Celestia – Molestia). Wiele kucyków trzeciego i czwartego planu nosi imiona, nadane przez fanów. Czołową postacią stała się dla nich Dizzy Doo, późniejsza Derpy Hooves – kucyk z zezem, *easter egg* animatorów, którego wycięcie z serialu wywołało prawdziwą kampanię obronną („Save Derpy").

Na słowotwórstwie brać kopytkowa nie poprzestaje. Wystarczy zerknąć na ilość produkcji fanowskich, przyprawiającą o zawrót głowy. Są wśród nich filmiki (w tym kontynuacje wątków, parodie, animacje z kategorii pony *clopping*, przygody własnoręcznie narysowanych, nowych kucyków czy filmowe zabawy w stylu crossover), literatura fan-fiction, fanarty, gadżety i zabawki. Produkty kolekcjonerskie Hasbro – figurki, pluszaki, plakaty – nabywane są przez dorosłych mężczyzn.

– Widziałem na dziale dziecięcym w Tesco grupę dorosłych facetów, którzy wyrywali sobie z rąk figurki kucyków – opowiada Łukasz Gawroński, 29-letni informatyk z Wrocławia. Po chwili dodaje, że żartował. – Ale na poważnie, to jesteśmy aktywni i z dnia na dzień jest nas coraz więcej. Za granicą robią na razie fajniejsze rzeczy, ale do czasu – mówi.[1]

I mężczyźni, i kobiety przebierają się za kuce w ramach cosplayów, przy czym powszechny jest *transclothing*. Cytaty (graficzne i tekstowe) z serialu stały się kopalnią internetowych memów i tzw. „kultury remiksu". Kucyk z odpowiednią miną i komentarzem zastępuje niekiedy emotikony, podobnie jak lolcat, Mr. Trololo czy Chrystus frasobliwy, zamieniony na Jezusa „strzelającego" facepalma. Najdłuższym fanfikiem, tłumaczonym już sukcesywnie na polski, jest właśnie cytowany *Fallout: Equestria*, liczący ok. 40[2] rozdziałów i będący przykładem fantastycznego crossoveru. Znane wynalazki i pojęcia z Fallouta dostosowano w nim do potrzeb kopytnych bohaterów (Stajnia zamiast Krypty, PipBuck zamiast PipBoya), powstała podobna do tej z Falloutów mapa świata, a nawet trailery, wzbogacone muzyką (zarówno tą pochodzącą z gry, jak i autorską). Bohaterowie fanfika nie są dokładnie tymi samymi, co w kreskówce, choć pojawiają się i znane imiona czy nawiązania. Wbrew pierwszemu wrażeniu, całość nie jest przesłodzona i wcale nie została zinfantylizowana przez odniesienia do serii Hasbro. Nie brak w tekście dosłowności i brutalności „postapo na serio":

(...) W odróżnieniu od innych ciał, nie mogłam stwierdzić jak ten kucyk umarł, gdyż nie był rozcięty na części. Ciało straciło całą sierść, skóra była łuszczącą się mieszanką czerwieni i szarości. Oczy szeroko otwarte, wyschnięte i skierowane w różne strony. Resztki grzywy i ogona miały taki sam kolor, jak okropnie pożółkłe zęby. Dziwne, mięsiste wyrostki wisiały z boków. Początkowo wzięłam je za mutacje, lecz później zorientowałam się, że patrzyłam właśnie na skrzydła! Było to ciało pegaza. Obdarte z piór i włosów, skrzydła wyglądały dziwnie i odrażająco. (...)[3]

Czy naprawdę do stworzenia poruszającej, poczytnej i pracochłonnej dla twórców i tłumaczy (a czasochłonnej i dla twórcy, i dla odbiorcy) opowieści postapokaliptycznej, potrzebujemy kucyków?

---

[1] Za: Kochamy pony, są nas miliony; artykuł w : Metro MSN (dostęp z dn. 21.11.12) [http://metromsn.gazeta.pl/Gwiazdy/1,126479,11098458,Kochamy_pony__sa_nas_miliony.html]

[2] Informacje według źródła, patrz przypis 4; od tego czasu, liczba rozdziałów mogła ulec zmianie.

[3] Fragment Rozdziału Trzeciego fanfiku: *Fallout: Equestria* w tłumaczeniu polskim. Za: **For Glorious Equestria** (www.fge.com.pl)

Pytanie to należałoby przekornie nieco odwrócić i zapytać: Czy nie przydałoby się wprowadzić kucyków na pustkowia?

Jeśli miłośnik danej produkcji woli kiepsko napisane, wtórne czy naiwne fanfiction względem „pełnowartościowej" produkcji z innego uniwersum – znaczy to właśnie dokładnie to, co znaczy. Każdy fandom posiada swoją własną scholastykę, o którą się opiera; spojrzenie na popkulturę odbywa się w niej przez odwrócony pryzmat. Bardziej niż zainteresowanie różnorodnością, w której obiekty uwielbienia pełniłyby rolę podrzędną, istotne jest widzenie innych motywów w świetle fandomowej przydatności. Stąd nie zna granic niedosyt maniaków Harry'ego Pottera, którzy po piętnastu wersjach jego życia dokładają szesnastą. Zainteresowanie obiektem fanowskiej aktywności jest po prostu tak duże, że nadaje ona ton codziennemu życiu. Jeśli aktywność ta przejawia się zbiorowo, to właśnie wówczas zjawisko – da się oddzielić od „zwyczajnego" lubienia danej rzeczy. Wtedy mówimy o „manii". O fenomenie. Tylko dlaczego właśnie MLP?

Jak to się zaczęło?

Fenomenu dzisiejszych kucyków należy szukać już w końcu lat osiemdziesiątych, kiedy to Hasbro, amerykański koncern produkujący zabawki, postanowił poszerzyć działalność o produkcję kreskówek. Nic tak nie „ożywia" rynku produktów dziecięcych, jak przedmioty, nawiązujące do bohatera masowej wyobraźni. Dziś w ofercie Hasbro, oprócz zabawek z serii MLP, znajdują się m.in. marki Transformers, Star Wars, Marvel (ze Spidermanem i Iron-Manem na czele) czy Monopoly. Według mlppolska.pl, krajowego forum, zrzeszającego bronych, prototyp późniejszych czterech serii kuców, zwanych generacjami, firma wypuściła już w 1981 r. Był to duży konik do czesania i stylizacji, w dwóch wersjach kolorystycznych, a nazywał się My Pretty Pony. Rok później pojawiło się sześć mniejszych zabawek o słodkich imionach, dwa lata później – pierwsza forma współczesnej Applejack, jednej z bohaterek dzisiejszego serialu. W 1984 r. kucyki wkroczyły na ekrany. Od tego momentu kucyki systematycznie pojawiały się jako figurki do kolekcjonowania (ich rzadkie egzemplarze osiągają dziś na aukcjach niebotyczne ceny), a dwie spośród generacji [informacja za: mlppolska.pl, przyp. aut.] doczekały się również serialu o sobie.

Targetem pierwszych wydań serialu były małe dziewczynki (i są nim także w *MLP: Friendship is Magic*), jednak opływające lukrem kreskówki, dobre dla „małych księżniczek", urągały swoją cukrowością inteligencji i poczuciu smaku opiekunów. Zabawki sprzedawały się jednak dość dobrze, w ilości satysfakcjonującej Hasbro przez kolejne 15 lat od wypuszczenia serialu z generacją pierwszą. Internetowy boom przyniósł na początku lat dwutysięcznych straty spółce. Powstał więc nowe filmy, gry i reedycje, jednak nie poprawiły one sprzedaży w sposób znaczący. W 2009 roku zdecydowano się na mały „lifting" kreskówki.

Sprawę powierzono Lauren Faust – animatorce odpowiedzialnej za sukces takich seriali jak kultowe już *Atomówki*, czy *Dom dla zmyślonych przyjaciół pani Foster*.[4] Serial został „odkryty" na amerykańskim image boardzie 4chan, gdzie użytkownicy zaczęli wymyślać alternatywne historie, modyfikować odcinki i po prostu rozmawiać o serialu. Właśnie tu powstało określenie *brony*. Wszystko co dalej, jest „like a sparkle". Iskrą, błyskawicą. Wirusem infekującym szybko i skutecznie. Zwłaszcza zaś dorosłych mężczyzn: kolegów, braci, przyjaciół, współpracowników. Niekoniecznie dzieciatych.

C.D.N.

Reszta tekstu już niebawem na Trzynastym Schronie!

Spis treści

Źródła:

1. For Glorious Equestria [polska odsłona, przyp. aut.] (www.fge.com.pl)
2. Maciej Czerwiński, Fenomen Bronies, artykuł z portalu Interia 360°; Dziennikarstwo Obywatelskie (http://interia360.pl/)
3. Igor Nazaruk, Kochamy Pony, są nas miliony, artykuł z portalu Metro MSN (http://metromsn.gazeta.pl/metromsn/0,0.html)
4. My Little Pony: Przyjaźń to Magia na Wikipedii: http://pl.wikipedia.org/wiki/My_Little_Pony:_Przyja%C5%BA%C5%84_to_Magia

[4] Za: Fenomen Bronies; artykuł w: Interia 360°; Dziennikarstwo Obywatelskie (dostęp z dn. 21.11.12)

Michał 'Veron' Tusz

FRANCUSKA PRZYGODA ATOMOWA

Generał Charles Ailleret był postacią wybitną w historii francuskiej wojskowości. Podczas II wojny światowej w kampanii w 1940 roku dowodził baterią artylerii. W trakcie okupacji aktywnie udzielał się w Ruchu Oporu związanym z osobą Charlesa de Gaulle'a. W latach sześćdziesiątych osiągnął stanowisko szefa francuskiego Sztabu Generalnego, uzyskując stopień generała armii. Zginął tragicznie w katastrofie lotniczej wczesną wiosną 1968 roku. Najbardziej zasłynął jednak stworzeniem francuskiego programu atomowego - jednego z pierwszych na świecie - którego finałem były próbne wybuchy jądrowe na saharyjskiej pustyni w Algierii na początku 1960 roku. W swej wspomnieniowej książce "Francuska przygoda atomowa" opisuje cały przebieg tej długofalowej, skomplikowanej i diabelnie ciekawej operacji.

Książka Aillereta jest nie tyle dziennikiem, czy pamiętnikiem, co precyzyjną kroniką obrazującą ze szczegółami kilkanaście lat wytężonej pracy nad wprowadzeniem w życie projektu, którego efektem był wybuch dwóch bomb atomowych. Nie nadużywając fachowej terminologii, pisząc inteligentnie, lekko i zajmująco, autor ilustruje swoje zmagania z wszelkimi problemami jakie napotkał na drodze do pomyślnego zakończenia całego przedsięwzięcia. Począwszy od zarażenia pomysłem ludzi posiadających władzę i moce decyzyjne, które bezpośrednio przekładają się na fakt, czy zostanie on zrealizowany, czy umrze w zarodku; poprzez kompletowanie kompetentnych współpracowników, będących realnym wsparciem i dających poczucie pewności, iż plany ziszczą się zgodnie z założeniami; konfrontacje z ludźmi nieprzychylnymi działaniom z bardziej lub mniej racjonalnych powodów oraz tzw. "ojcami sukcesu", którzy faktycznie nie mieli najmniejszego wpływu na powodzenie akcji (to notabene stało się bezpośrednim bodźcem dla generała do zredagowania książki); kończąc na ostatecznych przygotowaniach, takich jak wybór odpowiedniego miejsca do przeprowadzenia eksplozji, przygotowanie całego zaplecza logistycznego i zaopatrzeniowego etc., etc.

Przed czytelnikiem zarysowuje się portret prawdziwego żołnierza z powołania. General Charles Ailleret mentalnie wyprzedzał swoje czasy. Doskonale rozumiał, jak ogromne znaczenie miało tuż po wojnie posiadanie arsenału jądrowego, toteż dążył do uczynienia ze swej ojczyzny światowej potęgi atomowej i odniósł sukces. Był to człowiek błyskotliwy, szalenie inteligentny, pewny podejmowanych decyzji i świadomy swojej wartości. Potrafił także uwzględnić i docenić szereg niezależnych od niego, a sprzyjających zbiegów okoliczności, potocznie zwanych szczęściem, bo jak sam napisał: "(...) *jeśli jakiś generał nie ma szczęścia, nie ma również sukcesów; gdy jednak dana mu jest szansa - co jest głównym warunkiem powodzenia - trzeba jeszcze, aby umiał ją wykorzystać. (...) rzeczywiście w tym wypadku dopisało mi szczęście. Nie oznacza to jednak, że w ogóle byłem szczęściarzem* (...)". Niemniej jego pełne oddanie sprawie zaowocowało realizacją operacji "Błękitny Skoczek" (13 lutego) i "Biały Skoczek" (1 kwietnia 1960 roku). Na stałe wpisał się przy tym w historię nie tylko Francji, ale i całego świata.

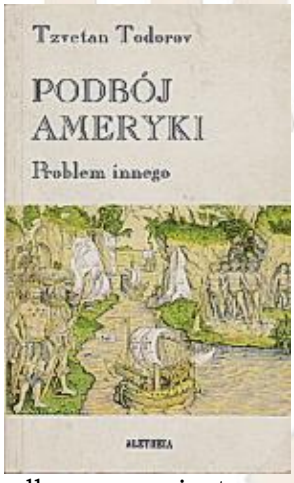
Zachęcam do zapoznania się z lekturą "Francuskiej przygody atomowej", chociaż zdaję sobie sprawę, iż ze względu na wiekowość książki, jej zdobycie nie musi należeć do rzeczy najłatwiejszych. Sam zakupiłem egzemplarz w dość opłakanym stanie za symboliczną złotówkę w jakimś zapuszczonym łódzkim antykwariacie. Jak widać, przy odrobinie farta można jednak trafić na autentyczną perełkę.

Autor: Charles Ailleret
Tytuł: Francuska przygoda atomowa
Oryginalny tytuł: L'aventure atomique francaise
Wydawnictwo: Wydawnictwo Ministerstwa Obrony Narodowej
Tłumaczenie: Jerzy Zabiełło
Data wydania: 1979
Liczba stron: 346
ISBN: 83-11-06284-6

Spis treści

Jerzy 'Jerzy' Kubok

TODOROV – PODBÓJ AMERYKI



Inwazja Obcych? Już była. Zakończyła się największą w dziejach – apokaliptyczną wręcz – depopulacją. Według szacunków, tylko w pierwszej połowie XVI wieku życie straciło 70 (z 80) milionów mieszkańców obu Ameryk. To blisko 90 procent! W szczególnie dotkniętym zagładą Meksyku z około 25 milionów w 1500 roku, po stu latach został niecały milion, jakieś 4%. Największe ludobójstwo w dziejach.

Obcy zabijali, bo mogli i chcieli – by wypróbować ostrość dopiero co naostrzonych szpad albo nakarmić psy. Rzeź stała się normą. Oddalenie od metropolii dawało gwarancję bezkarności, a obcość zwalniała hamulce moralne. Większość tubylców została uśmiercona przypadkiem, mimochodem, można by rzec nawet – wbrew interesom, bo piętno niewolnika byłoby bardziej opłacalne. Zabiły ich przywleczone choroby. Wells na opak. Nawet amazońska dżungla została wyludniona, i to na długo przed pojawieniem się tam pierwszych intruzów. Dopiero dzisiaj odkrywamy, że to często zdziczały ogród, a nie pierwotny las. Tamci Obcy to my. W pewnym stopniu.

Brak w zasobach Schronu jakiegokolwiek tekstu o konkwiście wypada uznać za poważne niedopatrzenie. Dlaczego akurat ta, wydana wiele lat temu, książka miałaby zapełniać tę lukę? Bo jest w niej coś więcej niż tradycyjny opis wydarzeń i przyczynowo-skutkowe wyjaśnienie. Osoba autora, bułgarskiego i francuskiego zarazem, wszechstronnego humanisty o światowej sławie oraz rozgłos i uznanie towarzyszące omawianej pracy, były dodatkowymi atutami. Książka skłania do myślenia. To jest jej największą zaletą i wadą jednocześnie. Absolutnie nie nadaje się na propedeutyczną czytankę. To filozoficzna i jednocześnie porządnie osadzona w historycznych realiach opowieść o spotkaniu Innego i problemach z uznaniem jego człowieczeństwa. Historia pierwszego stulecia konkwisty w Mezoameryce została wybrana przez autora ze względu na skrajne natężenie kontaktu (prawdziwe, bliskie spotkanie trzeciego stopnia) i znaczenie, jaki miał on dla naszej kultury.

Trzy płaszczyzny – filozoficzna, historyczna i filologiczna – wzajemnie się przenikają i dopełniają. Szczegóły nabierają nieoczekiwanego znaczenia, a wielowymiarowy obraz konkwisty – uniwersalności. Recenzja skupiona głównie na historycznym aspekcie nie do końca oddaje sprawiedliwość pracy Todorova.

Nie pisze on historii podboju, tylko analizuje umysłowość kolejnych zdobywców ziem i dusz, zwracając szczególną uwagę na stosunek do Indian i ich kultury. Kontrapunktem jest Montezuma i jego otoczenie, bo tylko w tym przypadku można się było pokusić o wystarczająco szczegółową rekonstrukcję sposobu myślenia pokonanych. Indiańskie relacje są zwykle pośrednie i zniekształcone. Nawet jeśli pisze Indianin, to dla europejskiego odbiorcy. Historię piszą zwycięzcy.

Zaskoczenie było obustronne. Zgodnie z europejską mitologią Amerykanie nie mieli prawa istnieć. Wszak Noe miał tylko trzech synów. Potomkowie Jafeta mieli zaludnić Europę, Sema Azję, a naznaczeni za karę czernią (i usposobieniem do niewolnictwa) potomkowie Chama – Afrykę. Jednak właśnie w tym momencie podobny sposób myślenia stracił moc. Zaczynała się nowa epoka.

Todorov nie jest historykiem, co stanowi o jego oryginalności i sile. Dobiera źródła stosownie do wyznaczonego celu i wnikliwie je komentuje. Dostarczają mu materiału do moralnych (ale nie moralizatorskich) rozważań. Teraźniejszość i przyszłość są ważniejsze od przeszłości. Na historycznej podstawie tworzy uniwersalną w zamyśle galerię możliwych postaw wobec Innego. Tytuły rozdziałów; Odkrywać, Podbijać, Kochać, Poznać - mówią same za siebie. W tej galerii znajdziemy wiele postaci, ale tylko kilka kluczowych dla całej historii – Kolumba,

Korteza wraz z Montezumą, de Landę, Durana, Las Casasa i Sepulvedę oraz Sahaguna – możemy poznać dokładniej. Dzięki takiej perspektywie autor stawia ciekawe pytania i formułuje ważkie – także dla historyka – tezy.

Streszczanie książki nie było moją ambicją. Byłby to zresztą karkołomny zamiar, bo ze względu na charakter i budowę narracji tekst nie poddaje się skrótom bez poważnego uszczerbku. Jeśli jednak czytelnik miałby zamiar podjąć trud dotarcia do omawianej, leciwej pracy, to przed podjęciem decyzji należy mu się przynajmniej jakaś próbka stylu myślenia autora. Stąd nietypowy – jak na recenzję – zamysł prezentacji dwóch najlepiej znanych postaci z tej historii. Niech czytelnik sam rozstrzygnie na ile pasują one do jego wyobrażeń o archetypach Odkrywcy i Zdobywcy.

Kolumb niczego nie musiał się dowiadywać. Wiedział że Ziemia jest kulą – inaczej jego wyprawa nie miałaby sensu – tyle, że niewłaściwie szacował jej rozmiary. Nie dostrzegał konwencjonalności nazw i nie brał nawet pod uwagę możliwości, że mila może oznaczać dla Arabów odcinek innej długości. Dziwne jak na poliglotę, który mówił równie dobrze - albo równie źle - w kilku językach.

Doskonale wiedział jak powinno być, a potwierdzenia znajdował na każdym kroku, nawet w rozmowach z Indianami, choć ich języka nie znał – i nie chciał znać. Był wnikliwym obserwatorem przyrody, nie pozbawionym wrażliwości na jej piękno. Dzięki temu — także świetnym nawigatorem i niestrudzonym, żądnym nowych wrażeń odkrywcą, ale nigdy nie żeglował w niedzielę.

Tubylcy byli dla Kolumba tylko elementem krajobrazu, częścią kolekcji, którą zamyślił wysłać do Hiszpanii. Pozbawionymi indywidualności, hojnymi "dobrymi dzikusami" albo – później – złodziejskimi "podłymi psami". Kolumb nigdy nie poznał Indian i zakładał naiwnie, że ich kultura i organizacja społeczna jest kalką europejskiej. Nagich – czyli rzekomo nie posiadających prawdziwej cywilizacji – trzeba nauczyć języka i wiary albo zrobić z nich niewolników. Właściwie i jedno, i drugie. Sprzeczności pomiędzy akcją ewangelizacyjną (zakładającą wolną wolę), a politycznym podporządkowaniem i ekonomiczną eksploatacją — nie dostrzegał.

Gwarancją powziętej misji było – jak uważał – samo imię i nazwisko, które objawiało jego przeznaczenie. Cristobal Colon, czyli głoszący Chrystusa osadnik (kolonista). Misjonarz i kolonizator w jednym. Wszystko, co odkrył, brał w posiadanie, nadając właściwe – istotowe – nazwy. Zazdrośnie strzegł swojego monopolu. Uważał, że tak doniosłe, jak jego podróże, wydarzenie nie mogło nie zostać zapowiedziane w jakiś sposób w Świętych Księgach. Znalazł czas na napisanie "Księgi proroctw" – zbioru formuł zaczerpniętych z Pisma i różnych ówczesnych Autorytetów, które odnosił do swojej wyprawy i jej skutków. Swój szczegółowo opracowany (niejasny dziś) podpis przekazał spadkobiercom, wraz ze zobowiązaniem do odzyskania Jerozolimy, skoro królowie hiszpańscy nie zamierzali tego zrobić mimo obietnic.

Kolumb odkrył (dla Europejczyków) nowy kontynent i innych ludzi, upierając się zresztą, że wcale tak nie jest. Nazwa Indianie jest pozostałością po jego złudzeniach. Nie należy mu się dziwić, był człowiekiem poprzedniej epoki. "Paradoksalnie, właśnie to – pisze Todorov – że Kolumba cechowała średniowieczna mentalność, pozwoliło mu odkryć Amerykę i zapoczątkować erę nowożytną".

Kortez, niewiele młodszy od Kolumba, wydaje się - w przeciwieństwie do niego - wręcz współczesny pod wieloma względami. Analizując przyczyny jego oszałamiającego sukcesu, Todorov nie neguje tradycyjnych wyjaśnień, ale uważa je za niewystarczające. Kładzie nacisk na sferę symboliczną, odmienne reguły komunikacji. Kortez rozumiał Montezumę i manipulował nim, podczas gdy tamten nie potrafił, z racji swych ograniczeń, przeniknąć zamiarów Hiszpanów i adekwatnie – a właściwie w ogóle - reagować. Nie chodzi tu o prymitywne kłamstwa czy podstępy, ale o dopasowanie formy i treści komunikatu do celu, efektu, jaki miał wywołać u odbiorcy. Kortez miał szczęście do tłumaczy i potrafił to wykorzystać. Szukał informacji, kontrolował ją, dbał o pozory i reputację. Opanował obcy kod. Rytualnemu, schematycznemu, zapatrzonemu w przeszłość Montezumie, przeciwstawił utylitarną improwizację. Todorow właśnie Kortezowi

przypisuje zasadniczą modyfikację mitu o Quetzalcoatlu, nadanie mu dzisiejszej formy. Tylko w ten sposób Aztekowie mogli zrozumieć i zaakceptować to, co się stało.

Kortez, jako jeden z pierwszych, posługiwał się językiem w nowoczesny sposób. Dla nas jest to w zasadzie jedyny prawomocny i wyobrażalny sposób komunikacji. Symbolicznym faktem jest wydanie pierwszej gramatyki nowożytnego języka (hiszpańskiego oczywiście) w roku I wyprawy Kolumba. Nowy świat rodził się w wielu miejscach i umysłach w tym samym czasie. Rzeź (przeciwstawiona ofierze) i bezwzględna żądza bogactwa, świadectwo upadku tradycyjnej hierarchii społecznej, to też przejawy tej samej nowoczesności. Ciekawy zestaw.

Idący za konkwistadorami misjonarze chcieli poznać Indian, żeby skutecznie wyplenić szerzące się pod powierzchnią chrześcijaństwa bałwochwalstwo. Realizowali samorzutnie lekko zmodyfikowany program Korteza – poznać, aby zniszczyć, tym razem kulturowo. Tak jak on, pewni swoich racji i wyższości, skazywali na niebyt wytwory indiańskiej kultury, nawet wtedy, gdy budziły podziw. Skrajnym, ale nie odosobnionym przykładem, jest słynne auto-da-fe zorganizowane przez Diego de Landę. Byli wśród misjonarzy bardzo gorliwi obrońcy Indian (Las Casas choćby), skłonni do idealizacji "dobrego dzikusa", ale nawet oni – za wyjątkiem jednego bodajże Sahaguna – mówili o Indianach, a nie do nich. Indianie byli przedmiotem, a nie podmiotem dyskusji.

Odpowiedź na pytanie, jak postępować wobec Innego, nie jest prosta. Jak go poznać; bez fałszywych utożsamień i projekcji, bez zacierania różnic, ale i bez ich relatywizującego unieważniania. Jak zrozumieć i jaką postawę przyjąć wobec odmienności. Todorov napisał o tym książkę dlatego, że lepiej nie potrafił na nie odpowiedzieć. W epilogu zastanawia się, jakie znaczenie może mieć jego "przykładna historia" w zindywidualizowanym i zmiennym świecie, w którym nikt już chyba nie wierzy, że historia jest nauczycielką życia, chroniącą przed popełnianiem starych błędów.

Kolonializm i przewaga Europejczyków należą już do przeszłości, nawet jeśli jeszcze styl życia jest wzorem – zauważa Todorov. Zyskując umiejętność manipulowania innymi, coś straciliśmy. Próby odzyskania utraconej umiejętności kontaktu ze światem są, jak do tej pory, parodią i błazenadą. Autor nie narzuca wniosków, podkreśla, że jest tylko jednym z czytelników swojej książki. Więcej tu pytań i wątpliwości niż odpowiedzi. A skoro – jak sam pisze – "opowieść nie da się zredukować do maksymy", to pozostaje mi tylko odesłać czytelnika do lektury. Nie jest łatwa w odbiorze. Mimo niewielkiej objętości wymaga uwagi i czasu, ale nie jest to czas stracony. Mam nadzieję, że nie tylko dla mnie.

Na koniec małe nadużycie interpretacyjne. Wolę sobie nie wyobrażać przebiegu kontaktu z "prawdziwymi" Obcymi. Nie wiem nawet, czy wolałbym żeby byli podobni do nas, czy wręcz przeciwnie.

Autor: Tzvetan Todorov
Tytuł: Podbój Ameryki; Problem innego
Wydawca: Fundacja Aletheia
Rok wydania: 1996
Liczba stron: 197
ISBN: 83-901171-9-3

Spis treści

Szkice - DoPr

DLACZEGO JESTEM NA TRZYNASTYM SCHRONIE?

Na Trzynastym Schronie jestem dzięki Falloutom, co w sumie nie jest zbytnim zaskoczeniem. Pamiętam, że pod koniec 2008 roku przysłałem zdjęcia "figurki" paladyna Bractwa Stali z Berlina. To było jeszcze zanim założyłem konto, ale wkrótce to uczyniłem. Poza tym strona była dobrym źródłem informacji o serii, jednym z najbardziej kompletnych. Ponadto obejmowała szerszą tematykę, aniżeli jedynie serię Fallout. A jeszcze na dodatek była bardzo często aktualizowana, dzięki czemu częste odwiedziny nabierały sensu. Poza tym ciepło przyjmowane były przysyłane przeze mnie materiały. I dość szybko postanowiłem, że warto zatrzymać się na dłużej przy stronie i dołożyć coś od siebie - szukać informacji, pisać nowiny, robić zdjęcia, przysyłać swoją muzykę (w 2009 zacząłem tak na dobre. Trzynastemu Schronowi należą się podziękowania za przyjęcie mnie wtedy, bez tego nie byłbym tym, kim jestem teraz), ale również brać udział w dyskusjach na rozbudowanym forum (a ludzie dobrzy i warto, pomogą jak trzeba, pomóc samemu też można), czytać coraz to nowsze nowiny, przysyłać prace na konkursy... Dziś stoję już po drugiej stronie. Jako redaktor nie mogę brać udziału w konkursach, ale za to mogę pomagać przy ich organizacji. I powraca pytanie zadane na początku - czemu jestem na Trzynastym Schronie? Wciąż jestem tu, ponieważ sprawia mi to przyjemność, daje możliwość współpracy z ciekawymi ludźmi, rozwija i pozwala realizować rzeczy, które bez tego nie byłyby właściwie możliwe (Projekt "13"). I jest dobrze.

Kamil 'Wrathu' Kwiatkowski

Bo mnie to kręci. Podobno lepiej z mądrym stracić, niż z głupim zyskać. To by mi pasowało za uzasadnienie. W tym wypadku czas i energia z jednej strony, a iluzoryczna, potencjalna dodatkowa kasa (nie mówię, że nieważna) z drugiej.

Jerzy 'Jerzy' Kubok

Bo na Fallout Corner był bizantyjski i trącący Falloutami opis rang i hierarchii redakcyjnej, gdy w 2004 roku - będąc już unetowiony - zastanawiałem się do jakiej to ekipy mógłbym dołączyć.

Miłości nie należy łączyć z pracą (czy jakoś tak), więc jeśli nawet i "serwisowy cieć" (naczelny) nosiłby finezyjną nazwę inspirowaną interplajowską serią, to dla mnie było to już takie pławienie się w miłości własnej. W tamtym okresie co prawda jeszcze była nadzieja, że owa falloutowa scena dostanie nowe żarło w postaci prawdziwego Fallouta 3 by się posilić i jeszcze bardziej ubetonować, to jednak tylko na Trzynastym Schronie zauważyłem nieśmiało wytyczony kierunek, by kurczowo nie trzymać się falloutowej tematyki. Choć moje pierwsze newsy o "sytuacji w Korei" były przyjmowane z sarkaniem, tudzież z miauczeniem, że "co to ma wspólnego z Falloutami", to jednak dalsze lata pokazały kto miał rację.

Gdzie są, a raczej gdzie już nie ma kupy świetnie (bo nie ma co temu zaprzeczać) wykonanych serwisów, które jednak ograniczały się do Falloutów, a gdzie jest Trzynasty Schron? Z tamtego okresu zapamiętałem przede wszystkim świetnie wykonany oraz mający pewne zasoby o tematyce postnuklearnej serwis Wasteland Rangers. Gdyby on do tej pory działał, to i dla Trzynastego Schronu byłby impuls, by nie trwać przy archaicznej koncepcji "telewizorka". Jednak z drugiej strony to też jest pewna trwała cecha tego serwisu, która sprawia, że właśnie jestem na Trzynastym Schronie, a nie gdzie indziej.

O ludziach, od których nadal mogę czegoś się nauczyć, choć czasem mnie doprowadzali i czasem doprowadzają do szewskiej pasji nic nie wspomniałem, ale pytanie przecież tyczyło się mnie a nie ich, to co tu będę kocopoły sadził.

Marek 'Squonk' Rauchfleisch

Fallout i opowiadania. To było przyczyną mojego związania się ze Schronem. Ale z czasem priorytety zmieniły się w postapokalipsę i publicystykę. I tak pozostało. Schron pozwala mi na realizowanie swoich pasji. Poza tym poznałem tu ludzi o ciekawym spojrzeniu na rzeczywistość - zarówno tę realną jak i wirtualną. Odnajduję się tu, dlatego tu jestem.

Michał 'Veron' Tusz

Na moją przygodę z Trzynastym Schronem wpływ miał niewątpliwie Fallout: Tactics. Zaczęło się od nadsyłania materiałów do tej, niestety przez betonowych fanów odsuwanej na bok, gry. Jak się okazało, sprawdzanie i wrzucanie parametrów falloutowego uzbrojenia w schronowy html było dość karkołomnym zajęciem. Wszelkie trudy przysłaniała satysfakcja, którą czułem gdy mogłem potem odnaleźć swoje wypociny, przeglądając serwis.

Pewnego razu, naczelny złapał mnie w sidła i tak z czytelnika, stałem się 'ubogacaczem' ((c) Squonk) naszych zasobów. Zapragnąłem także spróbować swych sił w pisaniu nowin. Zauważyłem, że każdy ma tu swoją niszę zainteresowań, co miało swoje odzwierciedlenie w stylu i tematyce pojawiających się tekstów. To właśnie ten pokaz najróżniejszych charakterów i światopoglądów, nieprzefiltrowany przez maszynkę politycznej poprawności, umocnił mnie tylko w przekonaniu, że znalazłem się w odpowiednim miejscu.

Dziś jako współtwórca wielu udanych projektów, czuję dumę, że miałem okazję dokładać kolejne cegiełki do schronowej machiny. Cieszę się, że znalazłem się w gronie tylu ciekawych osób, których redakcyjne teczki ledwo mieszczą ich zasługi i dokonania. Myślę, że wspólnie stworzyliśmy solidną i niepowtarzalną markę, a świadomość uczestniczenia w czymś konkretnym dodaje otuchy - dlatego tu jestem.

Łukasz 'Uqahs' Mazur

CZYM JEST DLA MNIE POSTAPOKALIPSA?

Apokalipsa, koniec świata. Wszystko, co po nim, to postapokalipsa. A jak rozumieć koniec świata? Upadek cywilizacji ludzkiej na skutek jakiejś globalnej katastrofy.

Postapokalipsa inspiruje nas od czasów św. Jana (opis tego, co stanie się po Sądzie Ostatecznym), a pewnie i nawet wcześniej i będzie już zawsze. Jest z nami w przenośni - mamy ją w książkach, filmach, grach, itp.

I oby tam pozostała.

Kamil 'Wrathu' Kwiatkowski

"*Cafe of Broken Dreams*" w Falloucie 2. Grupa ludzi, zastanawiająca się nad przeszłością i z nostalgią ją wspominająca, podczas gdy wszędzie wokół niczego z przeszłości już nie ma. To jest postapokalipsa. I to zastanowienie. To poniewczasie.

Janusz 'nie wiem' Zieliński

Postapokalipsa jest dla mnie atrakcyjną, nośną i plastyczną - w sensie podatności na stylistyczne łamańce - konwencją. Jeśli tym wehikułem steruje dobry kierowca z wyobraźnią i warsztatem, to może prawie wszystko. Może nawet uzyskać wpływ na bieg rzeczy. Czegóż więcej chcieć?

Z wyznaczeniem racjonalnej granicy, za którą znajdują się wydarzenia mogące być znamionami postępującego upadku cywilizacji mam problem. Więcej, sądzę że ten problem nie wynika ze słabości mojej wyobraźni, czy intelektu (choć tego nie wykluczam) tylko z natury rzeczywistości. Żadne widowiskowe bum (globalna wojna, epidemia, najazd kosmitów, słoneczna

flara czy gigantyczna asteroida na zbieżnym kursie) nie jest potrzebne by nasz świat się skończył i - co za tym idzie - zaczęła sie postapokaliptyczna epoka. Wystarczy by to co już jest możliwe albo znajduje się tuż za progiem, stało sie rzeczywistością. Nasz świat wykończą, powoli i konsekwentnie, naukowcy i politycy. A nasi wnukowie nawet nie będą sobie zdawać z tego sprawy.

Jerzy 'Jerzy' Kubok

Postapokalipsa ma znaczenie jakie ma i każdy może do niego łatwiej bądź trudniej dotrzeć. Postapokalipsa to jednak również takie słowo klucz, trademark, symbol, wytrych pozwalające pod siebie podpiąć szeroką tematykę z kręgu fantastyki, ale również kwestii naukowych. Techniki przetrwania, bezpieczeństwo, ale również modele społeczne czy wreszcie zachowania poszczególnych jednostek. Postapokalipsa jest idealnym tłem, na którym można to sobie wszystko ładnie poukładać, wprawić w ruch i patrzeć co z tego wyjdzie. I to jej też wielka zaleta - możemy patrzeć, możemy obserwować, ale nie musimy na szczęście tego przeżywać. I dobrze, choć szkoda, że prawdziwy sens postapokalipsy dostrzega tak mało ludzi.

Marek 'Squonk' Rauchfleisch

Apokalipsa – już subtelnie się skrada, małymi krokami.
Postapokalipsa – jest pożyteczną hiperbolą.

Nie potrzeba ponurych fajerwerków i wielkiego "grzyba". Coraz bardziej świat i dążenia w nim ludzkie przypominają taniec fakira i kota z pęcherzem w pustym sklepie na skraju puszczy. Być może należę do „czarnowidzącej" części fanów tematu, ale swoje zdanie podtrzymuję: w pewnych sferach to już się dzieje. Niekiedy w wymiarze dosłownej zagłady; co jakiś czas polityczna zawierucha, klęska żywiołowa czy wojna wstrząsają odległymi od nas rejonami świata. Świat sytych i bogatych nie nazywa ich apokalipsami, bo nie uderzają w niego samego. Wyznaczać jednak miarę apokalipsy w cyfrach, zakreślać obszar, od którego rozmiary klęski są już apokaliptyczne – to wręcz rzecz niestosowna i ponad sumienie człowieka, siedzącego za monitorem w cieple.

Postapokalipsa wyolbrzymia i wyjaskrawia to, co naprawdę może się stać z ludzkością, kiedy ta przegnie pałę. Postapokalipsa, dystopijne i socjologiczne odmiany fikcji naukowej i im pokrewne – stawiają odbiorcę w sytuacji, w której nie można już uciec od siebie samego, nie można się wykręcić, wyręczyć sumienia; widzi się siebie w sytuacji krańcowej, ostatecznej i mimo woli szuka się odpowiedzi na pytanie: „A co ja będę robić? Gdzie zastanie mnie dziejowa wywrotka?". To samo pytanie można postawić w kwestii sąsiadów, rodziny, znajomych. Wyciągną broń czy strzelą? Kto pierwszy "pęknie" i skosztuje ludzkiego mięsa? Czy pojęcie ojczyzny, przyjaźni – będzie cokolwiek znaczyło?

Przy tym wszystkim można się bawić. Zabijać mutki, radośnie furkotać z działka obrotowego. Uprawiać radość czystą i nieskrępowaną. Wtedy jednak, z mojego punktu widzenia, postapokalipsa staje się tylko kolejnym z wielu nurtów zażywania rozrywki. Można i tak; sam sztafaż postapokaliptyczny to jednak jeszcze nie postkultura pełną gębą; w postkulturze nie da się pozować.

Małgorzata 'Cichutki Spec' Ślązak

Postapokalipsa jest dla mnie źródłem inspiracji. Motorem do tworzenia, bodźcem do refleksji. Głównie ze względu na to, że w swojej klasycznej definicji jeszcze nigdy nie zaistniała w rzeczywistości, przez co posiada w sobie intrygującą tajemnicę, jakąś niepewność. Ale także dlatego, że to bardzo plastyczna metafora. Bo człowiek i postapo to awers i rewers jednej monety zwanej życiem.

Michał 'Veron' Tusz

Teraźniejszość to postapokalipsa przeszłości, a przyszłość to postapokalipsa teraźniejszości. To nieodłączna część życia i choć dla wielu wygląda ona jak w Falloutach, to dlaczego mamy trzymać się tylko tego jednego spojrzenia? Postapokalipsa zachęca do eksperymentów, jest jak czysta kartka, którą można dowolnie zapisać, tworząc nowe zasady rzeczywistości. Nawet dla karpia apokalipsą będą święta, a wigilijny stół stanie się światem postapokaliptycznym. I nie jestem tu pierwszym, który wspomina o rybnej apokalipsie...

Łukasz 'Uqahs' Mazur

Spis treści

Medalowy Konkurs Trzynastego Schronu – nadesłane prace

Pewnie już nie pamiętacie, ale doszło pewnego razu na Trzynastym Schronie do precedensu, że to nie Redakcja Trzynastego Schronu ogłasza konkurs, a Schronowe Służby Informacyjne przejmują inicjatywę na tym polu. W ten sposób zorganizowano najgłupszy konkurs na Schronie, którego nazwa była równie zabawna co wymyślna. Chodzi oczywiście o Medalowy Konkurs Trzynastego Schronu. Jego zwycięzcą został Marneas, jednak pozostałe prace, które w trudzie i znoju wykuli inni uczestnicy i które charakteryzowały się niepohamowanym absurdem, nie zostały opublikowane. Pojawiła się jedynie mdła zapowiedź, że

Zostaną wydaje (...) w specjalnym numerze okolicznościowego zina, który szykujemy od dawien dawna, można by tak rzec. Albo w zupełnie innym zinie.

No więc właśnie. Oto jest ten zin.

Odznaczenie ustanowiono by dać upust squonkowym upodobaniom do konsekwentnej niekonsekwencji, albo niekonsekwentnej konsekwencji. Czyli tłumacząc na ludzki język, chodzi o zachęcenie załogi do integracji w rilu, przy jednoczesnym publicznym kontestowaniu sensu tejże integracji.

Jerzy

Dlatego żeby nadać każdemu "schronowiczowi" obecnemu na Schronconie piętno, którego nie pozbędą się do końca życia ani po zażywaniu regularnej kąpieli.

Żeby ten ślad chodził za nimi wszędzie i nie ustępował im na krok.

I dla innych żeby widzieli.

rybisiu

Jak wiadomo każdy schronowicz jest po części melanżowiczem i nie ma to żadnego związku ze światem Herberta. Lubimy wpieprzać kebaby, szczególnie te z kapustą kiszoną. Pewnego razu grono z Trzynastego Bunkra, stwierdziło, że musi zrobić desant na pustkowia w poszukiwaniu jakiejś ciekawej knajpki co by sobie trunków popić. Jak wiadomo, od tego czasu w Schronowym Underground'zie utworzyły się kasty. Są darmozjady i hieny cmentarne, takie jak ja, które zarejestrowały się, by prowadzić jakieś denne rozmowy bez poziomu i ewentualnie ustawiać się w kolejce po nagrody. Są jeszcze Normalni, ale tych nie naliczono, Elita - Właśni Ci, którzy byli na Schonconie 2009, no i Twórcy, których nikt nie widział, a nawet krążą pogłoski, że oni są zmutowanymi bytami biogenetycznymi i mogą wszystko, jednak ich moc ujawnia się tylko w Schronie. Dla niepoznaki robią z siebie głupków i pijaków. Trzynasty Schron ma jednak problem, bo cały czas panuje tutaj kultura rodem z imprez w remizach na Wschodzie Polski, przed apokalipsą ma się rozumieć. Tutaj by poznać dobrze człowieka trzeba z nim wypić. Znajomości można uzasadniać przypadkiem, ale te się szybko kończą, albo "piłem z nim", wtedy wszyscy uznają ich za najlepszych przyjaciół od serca, mózgu i kaca. Chłopaki po prostu się razem schlali, a że po powrocie z imprezy okazało się, że w magazynie została jeszcze wóda sygnowana Trzynastką, to Squonk - ten najbardziej incognito, stwierdził, że daje im to na pamiątkę, no i

wpisze ich w Alei Zasłużonych, a że to była jedyna impreza w 2009, to tak też ją nazwał. Chociaż nieznana jest geneza słowa SchronCon, bo nie wiadomo czy chodzi o KONwent, czy na przykład KONdomy.

LeElectro

Oznaczenie "Schroncon 2009" ustanowiono, ponieważ virtuti militari to dość błahe odznaczenie i nikt specjalnie się o nie nie bije. - odpowiedź zwycięska

☆

"Schroncon 2009" jest bardzo przydatnym odznaczeniem, które nie podlega zwrotom, wymianom, dezintegracji, ani nie odpowiada za szósty palec u stopy. Czemu je ustanowiono? Pewnie redakcja maczała w tym palce...

☆

W obliczu straszliwych wieści znad Oceanu Spokojnego grupa śmiałków zjadła obiad. Z resztek posiłku rozwinęły się inteligentne bakterie, które zażądały praw obywatelskich. Prawa nie chciały się oddać, więc nagły strajk ogólnobakteryjny rozpoczął się równo ze strajkiem kolejarzy, co spowodowało chwilowy ruch toaletowy w wagonach. Pociągi również stanęły, ale nikt tego nie zauważył, prędkość wszak niewiele się zmieniła. Aby powstrzymać sytuację, śmiałkowie (ci od obiadu) bohatersko doszli do władzy i zmienili czasoprzestrzeń sprzed strajku bakterii. Jednak w wyniku eksperymentowania z promieniowaniem, chorobami, strzykawkami i gumową kaczką stworzyli "Schroncon 2009" (wersja 2008.12 niestety się wymknęła i pobiła strażnika). Od tej pory "Schroncon 2009" używany jest do przyozdabiania natchnionych czół zacnych obywateli. Dlatego wszyscy się go boją.

Marneas

Dnia 29.11 roku pamiętnego, w związku z piątym z rzędu, spontanicznym zwycięstwem Teodora Obianga Nguema Mbasogo w wolnych wyborach prezydenckich w Gwinei Równikowej, Rada Tymczasowego Dłuższego Posiedzenia Naczelnego Dowództwa Trzynastego Schronu jeszcze tego samego dnia postanowiła zorganizować tajne sympozjum polityczno-gastronomiczno-paramilitarne. Głównym celem spotkania było wypracowanie oficjalnego stanowiska wobec kontrowersyjnego tematu, który od pewnego czasu powodował coraz bardziej rewolucyjne nastroje wśród obywateli 13S.

Była to słynna arcyważna kwestia definiująca przetrwanie ludzkości zwana również Kwestią Hammera, od imienia tego, którego imienia nie wolno wymawiać.

Kwestia Hammera dotyczyła zagadnienia tłuszczu, który najlepiej nadaje się do smażenia jajecznicy i była sprytną próbą pozyskania odpowiedzi od obywateli 13S. Nim perspektywa jej taktycznego wykorzystania przeciwko prezydentowi Mbasongo wyszła na jaw, wśród obywateli 13S wyklarował się ostry podział w wyniku sprowokowanej dyskusji.

Przypomnijmy: szlachta-gołota, która od zawsze stanowi zdecydowaną większość niezdecydowanych obywateli, nie zdołała zająć żadnego stanowiska w tej sprawie. Mniejszości wyznaniowe opowiedziały się za masłem lub boczkiem. Kobiety w wieku produkcyjnym opowiedziały się za smalcem lub słoniną.

Na miejsce spotkania (o kryptonimie Schronicon) wyznaczono skolonizowane tereny pustynne położone na 52 stopniu szerokości geograficznej północnej i 21 stopniu długości geograficznej wschodniej. Zsynschronizowano zegarki, wyczarterowano dziesięć sterowców niewykrywalnych przez wrogi ASDIC, nabito iguany na patyki i już o godzinie 13:00 czasu przeszłego złożonego wszyscy uczestnicy tajnego sympozjum byli na miejscu. Po uroczystej paradzie przeprowadzono uroczystą musztrę, po której nastąpił odczyt uroczystej mowy Prezesa Rady Tymczasowego Dłuższego Posiedzenia Naczelnego Dowództwa Trzynastego Schronu, po którym zakamuflowani dygnitarze udali się na obrady do podziemi gmachu pijalni kwasów chlebowych Błysk.

Mimo długotrwałej debaty, sympozjum nie zaowocowało konsensusem. Zainicjowało jednak długotrwały proces zatuszowywania całej sprawy. Na pamiątkę tego sukcesu, każdy z dziesięciu uczestników tajnego spotkania został później odznaczony okazjonalnym orderem Schroncon 2009. Planowany zamach na Mbasongo nigdy nie doszedł do skutku. Specjalna komisja badająca powiązania Naczelnego Dowództwa Trzynastego Schronu z podziemnymi bojówkami antymbasongowskimi w Gwinei Równikowej nigdy nie zdołała wyjaśnić zależności między tymi podmiotami. Wszyscy domniemani uczestnicy sympozjum zgolili wąsy lub wyparli się swojego udziału w spisku.

Ordynus

Spis treści

Jerzy 'Jerzy' Kubok

RZUT KAPSLEM, CZYLI RELIGIA POSTAPO

Każdy poważny kryzys, a co dopiero apokaliptyczny, to okres religijnego wzmożenia. Tradycyjnymi, stabilnymi do tej pory wyznaniami targałyby wówczas schizmy i herezje. W postapokaliptycznej, skażonej i jałowej glebie rozkwitałyby (lub pleniły się – zależnie od punktu widzenia) różnorodne sekty. Niegościnnymi już gościńcami wędrowaliby charyzmatyczni prorocy i mesjasze; naiwni, szczerzy i miłosierni lub wręcz przeciwnie. Na taki scenariusz zdają się wskazywać historyczne precedensy. W sumie – czysta fantastyka.

Nie znaczy to jednak, że już nic nie da się powiedzieć, jeśli chęć szybowania w obłokach na nośnych (załóżmy) skrzydłach fantazji nie jest dostatecznie pociągająca. Przecież, jeśli katastrofa nie byłaby ostateczna i byłoby jakieś post, to trudno sobie wyobrazić, by mogła ona doszczętnie zmieść istniejące religie. Szczególnie te uniwersalistyczne, z setkami milionów wyznawców rozproszonych po wielu kontynentach, z bogatą wielowiekową tradycją wielu przezwyciężonych kryzysów, z ukształtowanymi i sprawdzonymi podsystemami kontroli i naprawy. Przy takim założeniu wybór chrześcijaństwa i islamu nie powinien być zaskoczeniem. Porównanie ich odporności i plastyczności – zdolności adaptacyjnych – ciekawe samo w sobie, jest tu także sprawdzianem poprawności specyficznego ujęcia religii, kładącego nacisk na jej funkcję komunikacyjną. Taki imaginacyjny stres-test, jeśli doprowadziłby do sformułowania niebanalnych wniosków, mógłby też rozjaśnić co nieco ich genezę i adekwatność do czasów obecnych.

Na historyków nie ma co liczyć. Pytanie o szanse chrześcijaństwa i islamu w czasach postapo, nie jest 'naukowe' i nie ma szans na grant czy publikację. Armia specjalistów nie przyjdzie z pomocą, a ogrom materiału – mimo przyjętego ograniczenia – przytłacza. Brak dobrej definicji religii jest dodatkowym kłopotem. Nie siląc się na własną; zgodnie z najczęściej używaną definicją opisową – w której te religie akurat nieźle się mieszczą – wypadałoby uwzględnić trzy aspekty: doktrynalny, organizacyjny i kultowy.

Ten ostatni nie bardzo poddaje się badaniu przyjętymi tu metodami. Jednak intuicja podpowiada, że ze względu na wagę kształtowanych przez niego emocji i zaangażowania – wpływ na temperaturę religii – należałoby przyznać islamowi jakąś premię (powiedzmy +2 do sztuki przetrwania), co wypadnie uwzględnić w ogólnym bilansie. Wprawdzie i w chrześcijaństwie zdarzają się wspólnoty (zielonoświątkowcy choćby), w których diabły są wypędzane hurtowo w obecności wiernych, a charyzmatyczni uzdrowiciele są na porządku dziennym (no, powiedzmy: miesięcznym), ale jest to dalekie od letniej normy. Pusty rytuał nie motywuje jednostki i nie umacnia wspólnoty. Możliwe, że w głównym chrześcijańskim nurcie rytuał podsuwa odpowiedzi na niezadawane pytania i rozwiązuje problemy, z którymi się nikt nie zwraca.

Obie religie powstały na peryferiach. Chrześcijaństwo (w I wieku) w obrębie judaizmu, na kulturowych obrzeżach imperium rzymskiego, a islam (w VII wieku) poza granicami ówczesnych potęg politycznych. Kluczowy okres formowania tradycji przebiegał w zupełnie innych warunkach. Chrześcijaństwo doczekało się uznania dopiero w IV wieku, po okresowych odgórnych i oddolnych prześladowaniach. Przez ten czas istniało obok państwa. Cesarstwo – najdoskonalsza, wielokulturowa machina polityczna tych czasów, zaanektowało (w czasach Konstantyna) chrześcijański kod, ale jego zasadnicza forma nie mogła już ulec zmianie, mimo postępującego, po części naturalnego w tym wypadku, utwardzania. Outsiderski rys jest czytelny do dziś.

Islam to nowe centrum polityczne powstałe w ciągu jednego pokolenia. W ciągu dwóch następnych osiągnęło oszałamiający sukces, rzuciło na kolana dotychczasowe potęgi i narzuciło swoje warunki. To religia mainstreamowa, lider z urodzenia, obecnie nieco sfrustrowany ale polityczne rozbicie (niewątpliwa plastyfikacja, wbrew istniejącemu ciągle w świadomości wyznawców ideałowi) nie stanowi przeszkody – a może właśnie stanowi niezbędny warunek – dla odrodzenia jego dynamiki we współczesnym świecie.

Analiza musi mieć z konieczności charakter systemowy – określenie filozoficzny byłoby nadmiarem ambicji. Ma ona dwa zasadnicze cele. Po pierwsze: ujawnić i porównać strukturę (logikę konstrukcji, plan budowy, założenia programowe – takie nagromadzenie terminów ma zasugerować pewne pole semantyczne bez konieczności definiowania) czyli najogólniej pojętą

formę obu religii. Po drugie: badając tę formę i pamiętając o tym, że nie da jej się całkowicie – bez utraty sensu – odseparować od treści; wykryć i porównać elementy decydujące o plastyczności obu tradycji (w brzydkim technicznym języku – stabilizatory i plastyfikatory). Ich wybór jest arbitralny i naraża na zarzuty rozmaitego rodzaju, ale daje szansę na rzeczową dyskusję, bez klepania katechizmowych formułek i prasowych sloganów.

Historia jawi się tutaj jako anachroniczna skarbnica przykładów, ilustracja wywodu. Trudno. Subiektywny dobór kluczowych przykładów ma nakreślić – oby wystarczająco wyraźnie, a przede wszystkim prawdziwie – tylko kierunek i logikę zmian.

Informatyczna analogia, ułomna jak każda, musi zastąpić cyzelowanie terminologii i mnożenie kolejnych zastrzeżeń. Cierpliwość czytelnika i tak została już wystawiona na poważną próbę. Religia (podobnie jak patriotyzm, czasem komplementarny, czasem konkurencyjny wobec niej) może być – przy tak określonych celach – traktowana jako system, pewien rodzaj nadrzędnego kodu kulturowego przekazywanego kolejnym pokoleniom. Ma on spełniać jeden zasadniczy warunek, ma być stabilny.
Względnie niezmienny i wspólny kod ułatwia albo wręcz umożliwia planowanie i realizację grupowych długofalowych działań (misje, krucjaty, konkwisty i rekonkwisty, dżihad czy też – w nieco innej skali - walkę z 'cywilizacją śmierci') – czyli dopasowywanie szeroko pojętego środowiska (naturalnego, społecznego, gospodarczego i politycznego) do własnych potrzeb. Z drugiej strony, to środowisko ma własną dynamikę (ewoluuje, a czasem rewolucyjnie się zmienia) i wywiera presję na systemy komunikacji. Prowokuje nieuchronne błędy i celowe modyfikacje w procesie transmisji (tysiąc lat to 40-50 pokoleń). Trudno mówić o sprzężeniu zwrotnym, bo wektor zmian nie jest stały ale wpływy są obustronne.

Stabilność można osiągnąć zasadniczo na dwa sposoby. Utwardzając kod - tak by wprowadzanie zmian było trudne - lub rozbudowując kontrolę i reguły licencji (czyli organizację). Oba podejścia mają zalety i wady i stosowane są w chrześcijaństwie i islamie równolegle, acz w odmiennych proporcjach, stosownie do dominującej formy.

Podobieństwa pomiędzy nimi, istotne dla przyjętej perspektywy, są wyraźne. Obie religie oparte są na zapisanym Objawieniu. To co zapisane zmienić trudno, a Objawienia wręcz nie wolno. Zatem obie mają, obiektywnie rzecz biorąc, twardy kod. Dokładniejsze porównanie ujawnia jednak poważne różnice. Islam ufundowany jest na Koranie, a chrześcijaństwo na Chrystusie. Oczywista na pozór konstatacja ma dalekosiężne reperkusje. Tekst w jednej religii jest odpowiednikiem osoby w drugiej. Inne porównania nie mają sensu. Ważne dla wiernych gwarancje prawdziwości przekazu potwierdzają ten sposób rozumowania. W islamie taką rolę pełni analfabetyzm Proroka, który z tej racji niczego od siebie dodać ani zmienić w Koranie nie mógł. W chrześcijaństwie jest nią dogmat o niepokalanym poczęciu, wzmocniony w Kościele katolickim dogmatem o niepokalanym poczęciu NMP. Tylko Chrystus bez grzechu (pierworodnego) może być całą Prawdą i tylko Prawdą.

Osoba, szczególnie jeśli jest nią Bóg-człowiek, skłania do spekulacji. Podczas sporów chrystologicznych wykorzystano chyba wszystkie logiczne możliwości wzajemnych relacji pomiędzy ludzką i boską naturą Chrystusa. W tej sytuacji pewien stopień dogmatyzacji – zastanawiające i unikalne zamiłowanie - był w chrześcijaństwie nieuchronny, jeśli pełnić ono miało rolę systemu komunikacji w wielkiej społeczności. Ten kod był początkowo zbyt plastyczny.

Koran z kolei, uznany (po krótkim okresie sporów) za odwieczny, niezmienny, niestworzony, preegzystujący niebiański zapis, osnowę i korzeń rzeczywistości – pozwala co najwyżej na ograniczoną interpretację. Nie jest to w żadnym wypadku twardość absolutna, ale jest z pewnością większa niż w chrześcijaństwie.

Decydujące są tutaj dwie sprzężone ze sobą cechy. Porównując - chrześcijaństwo ma kod otwarty i miękki, a islam zamknięty i twardy. W żadnym wypadku nie należy się tu doszukiwać wartościowania, ani też prób rekonstrukcji pierwotnych, rzekomo 'najprawdziwszych' form tych religii. Powyższe opozycyjne terminy mają charakter względny, raczej ilościowy niż jakościowy. Kwestia istnienia lub nieistnienia celowego zamysłu takiej, a nie innej formy tych religii też została

pominięta. W konkretnej krytycznej sytuacji historycznej ilość możliwych i dostępnych rozwiązań jest zawsze ograniczona.

Otwartość nie jest tu synonimem tolerancji - triumfujący w średniowieczu islam był całkiem tolerancyjny. Otwartość to możliwość prawomocnego używania innych kodów. Islam ją minimalizuje. Ma własny ideał polityczny (kalifat), jedynie słuszne prawo (szariat) i szczegółowe, zhierarchizowane pięciostopniowo - od obowiązku aż po zakaz – przepisy dla wiernych obejmujące w zamyśle wszystkie możliwe zachowania. Sieć ekspertów udziela odpowiedzi i wyjaśnia wątpliwości (nawet co do pozycji w czasie snu – zalecany lewy bok). To religia z pretensjami do totalności i autarkii, doktrynalnie prosta, opierająca się raczej na codzienności i zbiorowych praktykach niż na teorii teologicznej.

Chrześcijaństwo otwarcie dopuszcza stosowanie obcych kodów, zgodnie z maksymą „Bogu co boskie, cesarzowi co cesarskie". Akceptowało, a nawet uświęcało różne rodzaje władzy, ale z żadną nie związało się na stałe. Kładzie ono nacisk na indywidualną, bardziej moralną niż prawną odpowiedzialność za własne czyny. Intencja jest ważniejsza od skutku – „kochaj i rób co chcesz" (Owsiakowi za jego słynne „róbta co chceta" powinno się dostać raczej za niekompletność hasła, ewentualnie za brak licencji, niż za anarchizm). Jest to religia otwarta i wymagająca od wiernych introspekcji, a przez to indywidualistyczna w znacznie większym niż islam stopniu.

Naukowe teorie są w chrześcijaństwie kontrolowane – są kanony interpretacyjne, których należy się trzymać – ale te teorie są zauważane, dyskutowane i wykorzystywane nawet w biblistyce. Zdeklarowany marksista mógł być w PRL-u uznany za specjalistę i dyskutować z biskupami o Logosie Ewangelii Janowej. W islamie przeciwnie, stosowanie naukowych metod do badania Koranu jest wykluczone. Egzegeza powinna ograniczać się wyłącznie do tradycyjnej hermeneutyki poszukującej głębszych, symbolicznych, alegorycznych i mistycznych znaczeń, prowadzonej przez religijne autorytety.

Podobnie w sztuce. Zakaz przedstawiania ludzkich i zwierzęcych postaci w głównym nurcie islamu (szyitów to nie dotyczy) stabilizuje religijny kod. Tylko przykładowo - w chrześcijańskim średniowieczu zmianom sposobu przedstawiania Ukrzyżowanego, Dzieciątka czy Matki Boskiej towarzyszą przemiany religijności. Ikonoklastyczne skłonności też się przejawiały w tej tradycji, odżyły nawet w dobie reformacji, ale okres ich dominacji był krótki.

Nie sposób przecenić znaczenia języka arabskiego dla stabilności islamu. W Koranie treść i forma są uznawane za integralną całość. Tylko język arabski przemienia, uświęca recytującego i daje mu dostęp do prawdy. Tłumaczenia nie są dopuszczone do rytualnego użytku. W chrześcijaństwie też pojawiała się podobna pokusa. Łacina pełniła w wiekach średnich rolę świętego języka w kościele katolickim. Nawet wyrok śmierci za nielicencjonowane tłumaczenie Biblii (Tyndal) się zdarzył. Starożytna praktyka tłumaczeń (zapoczątkowana przez Wulfilę – pechowo dla Gotów był arianinem) nie została zapomniana (Cyryl i Metody choćby) i odżyła w okresie reformacji. Przecież Wulgata to też tłumaczenie, stąd aktualne pretensje lefebrystów nie mają sensu. Nawet w okresie skrajnego twardego kursu (kontrreformacji) toczono spory o akomodację, czyli możliwość kulturowego dostosowania chrześcijaństwa do chińskich realiów. Ricci przegrał, ale potwierdza istnienie ciągłej i silnej w chrześcijaństwie tradycji adaptacyjnej. Używając efekciarskiego paradoksu – najwybitniejsi teolodzy zmieniali wiele, żeby wszystko pozostało po staremu.

Ta wymagająca wykwalifikowanych kadr strategia czasem zawodziła. Schizma Wschodnia jest najdonioślejszym przykładem. Zbarbaryzowany, podupadły cywilizacyjnie łaciński Zachód był mało interesujący dla greckiego Wschodu, sam też nie był Wschodem zainteresowany. Językowa i kulturowa izolacja mnożyła różnice w kodzie. Od interpolacji (Filioque) w kanonicznym tekście wyznania wiary, przez kontrowersje teologiczne w samym rdzeniu tradycji wynikające z różnic językowych (np. czy grzech pierworodny jest skutkiem, czy przyczyną śmiertelności?), aż po spory wokół praktyki i teorii władzy kościelnej i jej relacji ze świecką (papiestwo czy pentarchia). Niezależnie rozwijane systemy traciły kompatybilność. W tej sytuacji kwestia intencji i uprawnień papieskiego legata z 1054 roku ma znaczenie trzeciorzędne.

Potężnym plastyfikatorem w obu religiach, zawsze podejrzanym ale nieusuwalnym i dlatego kontrolowanym ściśle (na tyle, na ile to możliwe) jest mistyka. Temat to jednak zbyt ezoteryczny jak na ten tekst. Związki religii z polityką pojawiały się wyłącznie w tle. Wiele innych ważnych wątków nie zostało nawet zasygnalizowanych. Wypadałoby porównać plastyczność tradycji w wąskim konfesyjnym sensie (tradycja apostolska a sunna), możliwości porzucenia religii (apostazji), czy też poglądy na możliwość zbawienia poza Kościołem albo Ummą. Jednak cały szereg wniosków można sformułować już na podstawie powyższych wywodów.

Skojarzenie to premia jaką czytelnik (lub gracz) sam sobie dać może, ale nie musi. Nie o skojarzenie jednak chodzi, a o kształt - o brak symetrii kapsla. Niby nie wiadomo co wypadnie ale szanse nie są równe. W pewnych (wąskich) kręgach tytuł artykułu może być czytelnym nawiązaniem do gry – klimatycznej, choć nie zawsze spójnej wizji postapokaliptycznego świata. Religia odgrywa w niej zaskakująco niewielką rolę. Należy – jak w części pierwszej – do głównego wątku, ale w sumie jest raczej okazją do postmodernistycznego żartu, erudycyjnej gry z graczem. Może da się osiągnąć coś więcej? Oszacować potencjał religii w postapo? Z całym szacunkiem – rzecz jasna – dla Emanacji i jej tajemnic.

Ciekawa zależność się pokazuje. Twardemu kodowi (jak zasadniczo w islamie) towarzyszy zwykle luźna, rozproszona organizacja i odwrotnie. Reguła zachowuje ważność także wewnątrz każdej z tych tradycji. Rozluźnienie reguł interpretacyjnych podczas reformacji (rezygnacja z łaciny i wielu dogmatów) pociągnęło za sobą upaństwowienie świeżo powstałych Kościołów, usztywnienie ich zewnętrznym gorsetem. Prawosławie, tradycyjnie opierające się na państwie (zasada autokefalii, tradycje bizantyjskie i rosyjskie) jest mniej zdogmatyzowane od rzymskiego Kościoła. Z drugiej strony, szyici mający coś na kształt hierarchii (z ajatollahem na czele) dopuszczają możliwość kontynuacji Objawienia i nie nakładają na sztukę takich ograniczeń. Wygląda na to, że istnieje pewne – osiągalne na różny sposób – optimum. Nie oznacza to jednak identycznych perspektyw.

Jak zatem wyglądają szanse chrześcijaństwa i islamu w czasach postapo? To zależy od tego co by się zdarzyć miało. Wracamy do fantastyki tylko w trochę innym punkcie. Wiązka katastroficznych scenariuszy (pandemia, wojna atomowa, planetoida na zbieżnym kursie) pod wspólnym tytułem 'powrót do przeszłości', to prawie remis. Wyznawcy obu religii doskonale odnajdą się w minionych realiach (średniowiecznych, czy antycznych), nawet niedoskonale odwzorowanych. Exempla mogłyby być bezpośrednio stosowane, zbędna byłaby teologiczna i prawna ekwilibrystyka. Wskazanie na islam ze względu na rozproszoną organizację, twardość i temperaturę kodu. Jeśli straty – co prawdopodobne – nie byłyby równomierne, to uderzenie (przypadkowe lub nie) w chrześcijańskie centra byłoby bardziej destrukcyjne. Charyzmat urzędowy zostałby wyparty przez osobisty, a tradycję mogłyby czekać poważne zmiany. Nieoczekiwane i niekontrolowane mutacje plastycznego kodu mogłyby doprowadzić do rozpadu wspólnoty na izolowane, niezdolne do długofalowej współpracy, a może nawet – zgodnie z zasadą, że kłótnie w rodzinie są najgorsze – skrajnie wrogie grupy. Znaczenia – przynajmniej czasowo - nabrałyby niszowe dziś wyznania, jak choćby amisze. Nie wyczerpuje to jednak zagadnienia. Powrót z przeszłości mógłby (wręcz powinien, ze względu na znaczenie przypadku – swego rodzaju dryf) odbywać się po innej trajektorii. To jednak można rozpatrzeć łącznie z następną wiązką hipotetycznych scenariuszy.

'Skok w przyszłość'- tym razem nie cywilizacyjny regres ale szybki progres, oznaczałby koniec znanego nam świata – seria przełomowych naukowych odkryć, cyborgizacja, świadomość maszyn, pokojowy (przy konfliktowym mielibyśmy zapewne mieszany scenariusz) kontakt ze stojącą wyżej cywilizacją Obcych. Tu przewaga plastyczności chrześcijańskiego kodu mogłaby okazać się decydująca. Z jednym wyjątkiem – gdyby ci Obcy w żaden sposób nie przypominali ludzi. Istnienie hierarchii powinno wręcz ułatwić adaptację. Jedna z wypracowanych interpretacji zostałaby uznana za oficjalną i narzucona, nawet kosztem pomniejszych schizm. W islamie sunnickim nie byłoby to możliwe, wypracowanie consensusu trwa znacznie dłużej i bywa zawodne.

Zgodnie z przedstawioną koncepcją można się pokusić o sformułowanie ogólnych zasad prognostycznych. W destrukcyjnym scenariuszu islam wydaje się być uprzywilejowany. Jednak, im szybsze tempo zmian, tym bardziej rosną szanse chrześcijaństwa, zwłaszcza jeśli ruch odbywa się po nowym szlaku. Czy tak by się rzeczy miały? Tylko Emanacja raczy wiedzieć. Kapsel nie jest wprawdzie symetryczny ale wynik konkretnego rzutu jest nieprzewidywalny. CBDP

Małgorzata 'Cichutki Spec' Ślązak

ERICH MARIA REMARQUE: NA ZACHODZIE BEZ ZMIAN

Obrodziło nam ostatnio na Schronie literaturą wojenną. I właściwie cały czas, jeżeli mowa o (post)apokalipsie, to mowa i o wojnie. Wszak *war never changes*. Z tej okazji, w listopadzie melancholijnym i nostalgicznym, chcę czytelnikom przypomnieć jedną z najsłynniejszych stricte wojennych powieści światowej literatury.

Życie i śmierć w okopach

„Książka ta nie ma być oskarżeniem ani też wyznaniem. Ma tylko podjąć próbę udzielenia wieści o pokoleniu, które wojna zniszczyła – nawet gdy uchroniło się przed jej granatami."

W tych dwóch zdaniach Erich Maria Remarque, autor powieści „Na Zachodzie bez zmian", określa niejako zadania, jakie ma spełniać jego dzieło. Jak odbieramy przedstawianą w książce rzeczywistość? Czy tak, jak chciał tego pisarz? Czym właściwie jest lub powinno być takie „zadanie": tylko (i aż) prawdą o wojnie i jej potworności, czy manifestacją pacyfizmu? Bardzo często, przy okazji dyskusji o konfliktach zbrojnych, wypływa na wierzch ta druga opcja, niekiedy w formie nieznośnie sentymentalnej i szkodliwej dla wizerunku żołnierzy.

Stuprocentowe przeżycie wojennej rzeczywistości wydaje się niemożliwe. Niezależnie od stopnia wrażliwości czytelnika, nie zdoła on w pełni wczuć się w sytuację, opisaną na kartach powieści, jeśli sam nie przeżył czegoś podobnego. Wojna i jej koszmary są z gatunku „prawd doświadczalnych". W ferowaniu wyroków na temat wojennej zawieruchy, bez posmakowania goryczy niej samej – jest coś z gruntu fałszywego, niezależnie od tego, jak doskonali z nas teoretycy wojny i pokoju. Remarque, sam będący weteranem bitwy pod Passchendaele, przedstawicielem Lost Generation – pisze prawdziwie i o prawdzie. Autentyzm doświadczeń i umiejętności literackie złożyły się na książkę-świadectwo, którą powinien przeczytać każdy, niezależnie od poglądów.

„Na Zachodzie bez zmian" ma formę zbeletryzowanego reportażu. To właśnie beznamiętne relacje z pola walki są czymś, co w powieści uderza. Autor, chociaż zastrzegł, że dzieło nie jest oskarżeniem, mimochodem jakby wchodzi w rolę oskarżyciela. Obrazy, z którymi się stykamy podczas lektury, podkreślają okrucieństwo i bezsens prowadzenia wojny.

Bohaterowie – dziewiętnastoletni Niemcy – sami zgłaszają się do komendy uzupełnień. Po trosze czynią to pod presją nauczyciela i wychowawcy: Kantorka, w sumie zaś cieszą się, gdyż mają nadzieję na przeżycie niepowtarzalnej przygody. Są jak mali chłopcy, deklarujący chęć zabawy „w wojnę". Ci drudzy wiedzą, jaka to wojna – wystarczy policzyć do dziesięciu i „umarły" ożyje. Młodzieńcy Remarque'a takiej szansy nie mają. Nie przypuszczają, że ich życie wkrótce zamieni się w piekło.

Paweł Bäumer, jeden z ochotników, narrator w książce, winą za „stracone pokolenie" obarcza Kantorka i innych starszych. Mieli stanowić oparcie, autorytet, tymczasem popchnęli podopiecznych na głęboką wodę. Sami cywile: ojcowie, dziadkowie – zdają się nie do końca pojmować, że wysyłają kwiat młodzieży w otchłań. Nie przypuszczali, że dla wielu, wielu chłopców wojna to nie żadna „sprawa" – a jedynie droga przez mękę, śmiertelne zmagania, w których nie ma wygranych. Z dnia na dzień młodość Pawła i jego towarzyszy zostaje unicestwiona.

Brud, głód, trwoga, ciągła obecność wszy i szczurów, odór trupów, jęki rannych, konających. Krwawa biegunka i nieustanne zaglądanie śmierci w oczy. Zabijaj, bo zabiją ciebie: bagnetem, granatem, łopatą, czymkolwiek. Prosta filozofia, codzienność życia w okopach. Paweł stwierdza gorzko: „Naszym zajęciem lata całe było robienie trupów. Wiedza nasza o życiu ogranicza się do śmierci."

Koszmar wojny – wyniszczającej wojny pozycyjnej – pokazuje Remarque bez owijania w bawełnę, z reporterską sprawozdawczością [„Ludzie żyjący, którym brak czaszki(…). Krwawa miazga, która niegdyś była ludzkimi członkami (…)"].

Tych, co nie zginęli od razu, czeka gehenna w lazaretach polowych, gdzie najbardziej bolesne zabiegi wykonuje się z całą brutalnością, a lekarze najczęściej bez zbędnych ceregieli po prostu amputują zranione kończyny. Często traktują przy tym pacjentów jak króliki doświadczalne. Ci, co żyją, starają się przywyknąć. Jakoś żyć przecież trzeba. Młodzi żołnierze nie chcą poddać się całkowitemu zezwierzęceniu. Tak, jak kiedyś, grają w skata, rozmawiają o dziewczynach, nadstawiają karku za nieporadnych świeżaków i robią to z naturalnością. Niestety, przyzwyczajeni do warunków okopowych, nie umieją już funkcjonować w normalnym świecie. Paweł nie potrafi cieszyć się urlopem. Właśnie ta niemożność powrotu, powrotu do ludzi i dawnej, domowej krzątaniny, najmocniej uświadamia czytelnikowi spustoszenie, jakie w ludziach i ich sercach uczyniła pierwsza wojna światowa. Jakie czyni każda wojna, również i ta, w której bagnety zmieniono na ultranowoczesną technologię. Naturalistyczne sceny z pola walki, razem z pojedynczymi, ściskającymi za gardło obrazami (przypadek Franka Kemmericha), są tak mocnymi atutami Remarque'a, że „Na Zachodzie bez zmian" pamięta się długo. Możemy wybaczyć autorowi formę, nieszczególnie odkrywczą. Darować prostotę języka. Najważniejsze jest świadectwo – życia i śmierci w okopach. Wojny i tragedii. Ani wojen, ani tragedii naszemu światu nie brak. Dobrze więc, że na światowych listach dzieł i arcydzieł nie brak nam książki Remarque'a. Niepozornej w zalewie kolorowych okładek, a ważnej. I wciąż aktualnej.

Jerzy 'Jerzy' Kubok

Zwycięstwo kapitana Bomby?

"Za taką próbę (dotrzymania kroku zmieniającej się rzeczywistości – dopisek autora) można uznać (dla wielu do dziś kontrowersyjną) decyzję o dopuszczeniu alternatywnego zapisu wulgaryzmu chuj jako huj. Wersja pisana przez ch jest co prawda uzasadniona etymologicznie (od prasł. xujъ – cierń, kolec) ale powszechność uzusu – m. in. nagminne powielanie błędnej pisowni przez samo h na murach i jej niejako opatrzenie się – skłoniła RJP do jej językowej legitymizacji."

Tyle na ten interesujący temat pisze Małgorzata Kozłowska w artykule "Buk w Bugu". Sprawdzona autorka, poważne wydawnictwo; Polityka – Niezbędnik Inteligenta, "O języku w mowie i piśmie" (strona 44). Wypada wierzyć ale sprawdzić nie zawadzi. I z tym jest problem. Decyzja, jeśli istnieje, nie została w żaden sposób nagłośniona, czego wymagałby ważny interes społeczny. Wypada to naprawić.

Sprawa jest poważna. Stosowana od pokoleń belferska strategia karania młodocianych wandali za nieznajomość ortografii ległaby w gruzach. Więcej, od tej chwili – jeśli obszczymurek uświadomiony – autorytet stosującego ją nauczyciela narażony byłby na szwank.

Na oficjalnej stronie RJP jest ślad - w poradach językowych - po tej wiekopomnej decyzji. Etymologia pewnego wulgaryzmu. Daleko mu jednak do radykalizmu widocznego w otwierającym tekst cytacie. Być może całość ukrywa się wstydliwie w którymś PDF-ie, zakrawa to już jednak na teorię spiskową. Słowniki internetowe nie odnotowały doniosłej zmiany. Scrabliści też nie, bo już wcześniej dopuszczali obie wersje. Na mejla RJP nie odpowiedziała, zresztą zgodnie z oczekiwaniami, bo z zasady nie odpowiada. Możliwe zresztą, że nie miała na co, bo guglowskie filtry działają. No i chuj, znaczy: dobrze.

Bo czy taki Bomba powinien mieć wpływ na naszą oficjalną ortografię? Mieć moc zmieniania prasłowiańskich tradycji? Niech lepiej broni swojej galaktyki. W pożałowania godnym położeniu znalazłby się Squonk i kilku innych schronowych celebrytów hołdujących świadomie – prowokacyjnie, kontestatorsko i kontrkulturowo – takiej pisowni. (Nawet rybę można podobno jeść nożem i widelcem, jeśli się wie, że tak nie należy.) Nagle znaleźliby się w samym centrum mainstreamu. Ale to ich problem. A jeśli jednak huj? To chuj, tylko nauczycieli szkoda.

Stosowny wniosek o uzupełnienie słownika wyrazów okołoschronowych zostanie złożony na najbliższym kolegium redakcyjnym.

Spis treści

Tomasz 'Jim Cojones' Gąsior

POMIARY PROMIENIOWANIA

Podstawową wartością, którą mierzy się, aby określić działanie promieniowania, jest dawka pochłonięta (absorbowana). Określa ona, jaka wartość energii została zaabsorbowana przez kilogram materii i jej wartość jest wyrażana w grejach (skrót Gy). Dawka pochłonięta nie dostarcza dostatecznych informacji o wpływie promieniowania na organizm, ponieważ różne rodzaje promieniowania w różny sposób oddziałują z materią i ich szkodliwość jest różna. Dlatego wprowadzony został współczynnik względnej skuteczności biologicznej (WSB), który wynosi:

- 10 dla promieniowania alfa,
- 1 dla promieniowania beta i gamma,
- od 5 do 20 dla neutronów, w zależności od prędkości neutronów.

Aby określić biologiczny wpływ promieniowania na ciało, stosuje się równoważnik dawki pochłoniętej, którego wartość otrzymuje się mnożąc wartość dawki pochłoniętej przez współczynnik WSB. Jednostką równoważnika dawki pochłoniętej jest siwert (Sv).

W skrócie:

- Dawka pochłonięta = energia / masa [dżul/kilogram = grej]
- Równoważnik dawki pochłoniętej = dawka pochłonięta * WSB [grej * WSB = siwert]

Oprócz grejów i siwertów można spotkać się także z innymi jednostkami, które należy przeliczać w następujący sposób:

- 1 Gy = 100 rad (skrót od ang. radiation absorbed dose)
- 1 Sv = 100 rem (od Roentgen equivalent in man)

Trudno jednoznacznie stwierdzić, jaka ilość promieniowania jest groźna dla człowieka - dużo zależy od odporności danego osobnika na promieniowanie. Można bezpiecznie stwierdzić, że dawka do 2 mSv przyjęta w ciągu roku nie powinna mieć żadnego wpływu na zdrowie, a skutki będą minimalne i niegroźne, jeśli roczna dawka nie przekroczy 5 mSv. Na mapie publikowanej na stronie **Państwowej Agencji Atomistyki** można obserwować, jaką dawkę przyjmujemy średnio w ciągu godziny. 5 mSv rocznie odpowiada 570 nSv na godzinę, a 2 mSv rocznie - 228 nSv/h. Oczywiście średnia dawka przyjmowana w ciągu roku to nie to samo, co dawka pochłaniana w krótkim czasie. Ale póki kolor na mapie jest zielono-żółty, a nie czerwony, oznacza to, że mamy bezpieczny poziom promieniowania.

Co oznacza 9,5800e+001? Tak zapisaną wartość należy przekształcić, przesuwając przecinek w prawo (jeśli wartość po literce e jest dodatnia) lub w lewo (jeśli jest ujemna) o liczbę podaną po literze e. W wypadku wyżej podanej wartości, czyli 9,5800e+001 promieniowanie wynosi 95,8 nSv/h (taka wartość podana jest na skali każdej mapy z rozkładem promieniowania gamma w Polsce publikowanej przez Polską Agencję Atomistyki).

Należy pamiętać, że promieniowanie gamma nie jest jedynym źródłem promieniowania, chociaż większość przyjmowanego przez nas promieniowania to właśnie gamma, bo pozostałe bardzo szybko wytracają swoją energię i ich skutki są doświadczane tylko w niemal bezpośrednim kontakcie ze źródłami promieniowania.

Tekst został napisany i opublikowany na Trzynastym Schronie w 2008 roku.

Tekst na Stronie Głównej – odnośnik.

Schronowa zasada #10

"Well, let's not start sucking each other's dicks quite yet!"

Spis treści

SCHRONOWE SŁUŻBY INFORMACYJNE

ŚWIATŁOŚĆ PŁYNIE Z PUSTKOWI

1999-2012